电脑乐园 APP评测

APP GAME INFORMATION

看Ni妹

行走在死亡边缘的女人们（4）

罗西塔

美丽而强硬的守护天使

新手速递

Okay

热血街区

日光之下

阿尔托大冒险

血之荣誉：神兵

喜欢和你在一起

世界僵尸大联盟

斯特赖克竞技场

魔法触摸：雇佣巫师

手游特攻区

魔力宝贝 跨越十二年的等待

怪物猎人：大狩猎 狩猎的时间到了！

游手好闲

2015年世界移动通信大会

新式新颖新旗舰，高科高端高逼格

得心应手

生活手记——笔记应用专题

动漫生活铺

细田守作品集锦

CONTENTS

APP评测 目录 2015.03

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

02 **电攻风云榜月度十大手游**

06 **移动要闻**

08 **新手速递**

okay
热血街区
日光之下
阿尔托大冒险
血之荣誉：神兵
喜欢和你在一起
世界僵尸大联盟
斯特赖克竞技场
魔法触摸：雇佣巫师

18 **游手好闲**

2015年世界移动通信大会
新式新颖新旗舰，高科高端高逼格

24 **手游特攻区**

魔力宝贝
跨越十二年的等待
怪物猎人：大狩猎
狩猎的时间到了！

32 **得心应手**

生活手记——笔记应用专题

36 **动漫生活铺**

细田守作品集锦

40 **看Ni妹**

行走在死亡边缘的女人们（4）
美丽而强硬的守护天使——罗西塔

电攻移动游戏风云榜

月度编辑部 推荐十大热门手游

快用苹果助手 合作栏目

更多海量正版 app，请使用快用苹果助手
首次使用，请用快用苹果助手 pc 端下载安装

辐射岛

游戏关键句 敞开自己的命运之门

游戏类型：生存冒险
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：746M
APP 评测：9
售价：18 元

《辐射岛》（Radiation Island ）是由 Atypical Games 开发的一款以灾难为题材的生存解谜游戏 ，玩家在空无一人的岛屿上，面对原始动物和可怕怪的物，生存下来并揭开岛屿的谜题。

游戏的故事背景有些曲折离奇，讲述的是 1939 年二战爆发，臭名昭彰的日本帝国 701 部队下属第九技术部门开始运作，目的是建立一个巨大的陆地传输装置，为他们的高机动性入侵部队提供运输渠道。两年后，一个利用电磁作用扭曲时空而实现量子隐形的传送装置在一个小群岛上建成，随后进行了传送试验，但结果却是整个岛屿连同岛上的居民都凭空消失了！玩家扮演的角色是美军“埃尔德里奇号”护卫舰上的一名船员，在电磁实验中穿越时空来到了这个因电磁实验而消失的岛屿上，除了要生存下来，玩家还得探索岛屿并解开谜题，重启电磁实验，返回正常的时空。

愤怒的小鸟：冲破捣蛋猪

游戏关键句 回归传统之作

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 4.3 以上
游戏大小：89.3M
APP 评测：8.5
售价：免费

《愤怒的小鸟：冲破捣蛋猪》（Angry Birds Under Pigstruction）是游戏开发商Rovio Entertainment Ltd 推出的《愤怒的小鸟》系列最新作。游戏采用了《愤怒的小鸟》系列一贯的玩法，游戏中玩家要用弹弓将小鸟们射出去，把捣蛋猪给消灭掉即可。游戏在原有系列的基础上增添了符卡元素，符卡能让过关变得更加简单。

最终幻想传说：时空水晶

游戏关键句 穿越时空的大冒险

游戏类型：RPG
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：23.4MB
APP 评测：9
售价：免费

本作是 Square Enix 最新推出的最终幻想 RPG ，比起之前在手机上不停地炒冷饭，本作可以说是一个全新的《最终幻想》系列作品。虽然游戏的故事是全新的，但是最终幻想标志性的要素一个都没有少，水晶、陆行鸟、莫古力、飞空艇、还有召唤兽。在剧情方面，游戏贯彻了《最终幻想》系列一直以来的庞大世界观，游戏中的幻兽和人类本来相互封闭，但因为主角的介入，踏出了互相了解的第一步……游戏以冒险和友情为主题，满满的正能量，而不是刻意去迎合现在很流行的黑暗风格。

日光之下（Under the Sun）

游戏关键句 生死一日间

游戏类型：冒险解谜
技术适配：需要 iOS 5.1.1 以上
游戏大小：59.9
APP 评测：8.8
售价：免费

Stegabyte Pty Ltd 推出的解谜类游戏《日光之下》（Under the Sun）以孤岛为题材，游戏中玩家要扮演一位在孤岛上求生的主角，你要做得就是就是在限定步数内走到火堆旁才能生存下去。游戏中角色每行动一次，游戏世界中时间就会进行一次推移，如果天色完全变黑，主角还未达到火堆旁就会死亡。此外，游戏中包括主角在内的场景都随着时间发生变化，像逐渐衰老的主角、因旧化而粉碎的木梯和木桥、逐渐生长出来的障碍等等，这些都会让主角的求生之路产生变数。当你发现自己不管怎么做都无法完成的时候，不如换一种思路，看看是否已经把场景当中的所有元素都利用上了。

喜欢和你在一起

游戏关键句 执子之手 与子偕老

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：24.4MB
APP 评测：8.4
售价：免费

游戏的主角是两只可爱的小兔子，它们的故事就发生在美丽的月球上，这个地方的引力有些奇怪，导致这两只蹦蹦跳跳的兔子总是没法在一起，终日处于你追我赶，若即若离的状态，而各位玩家的任务就是“成人之美”，让这两只兔子尽可能地待在一起。

游戏的画风也十分亮眼——手绘的夜空中漂浮着一个颜色淡雅的月球，周围时而闪烁着造型童真可爱的星星，时而飘过几片云朵，让人仿佛置身于儿时的画作中，跟随小兔子们游览月球。

地牢猎手 5（Dungeon Hunter 5）

游戏关键句 经典续作 重磅回归

游戏类型：动作
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：712MB
APP 评测：8.5
售价：免费

《地牢猎手 5》是来自 Gameloft 旗下的 3D 动作 RPG 游戏《地牢猎手》系列的最新作品，》 游戏采用了前代作品沿用的 3D 高清画面制作，以魔幻世界作为游戏背景，给玩家塑造了一场全新的正邪大战。游戏采用传统虚拟摇杆结合按键的形式来进行操控，在系统上则给了玩家很高的自由度，从武器到装备都可以自主强化打造，再加上独有的元素属性，让玩家完全可以根据自己的喜好武装角色，立于不败之地。

Temple Run: 魔境仙踪

游戏关键句 用心的换皮之作

游戏类型：跑酷
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：96.1MB
APP 评测：8.9
售价：免费

为了配合即将上映的电影宣传，迪斯尼和 Imangi Studios 继《Temple Run：勇敢的心》后再次合作，打造了这一款基于《Temple Run 2》和电影《魔境仙踪》的全新逃亡游戏。游戏的场景完全取材自电影《魔境仙踪》：游戏的基本环境是奥兹王国，游戏的主角也是电影主角“奥兹巫师”。所以我们能在游戏中看到食人花、飞天狒狒、黄砖道、热气球等等将在电影中出现的元素。电影中的桥段比如飞天怪兽突袭、热气球飞行都在游戏内出现，可谓“电影情节，游戏上演”。

杀戮之旅 3

游戏关键句 第三人称视角的射击体验

游戏类型：射击
技术适配：需要 iOS 7.0 以上
游戏大小：503MB
APP 评测：8
售价：免费

射击游戏《杀戮之旅》系列火热非凡，游戏中的各种豪华枪支的设定和使用完全满足了枪支爱好者的收集嗜好，而杀戮只是玩家拿来试枪的最好方式，这大概也就是为什么这款系列作品能够准备推出第三部作品的原因吧。不过与前作不同的是，在最新一代作品《杀戮之旅 3》中游戏的视角从原先的第一人称视角换成了第三人称视角，可以说是一种完全另类的游戏体验。

魔法触摸：雇佣巫师

游戏关键句 开心消磨一整天

游戏类型：休闲益智
技术适配：需要 iOS 6.0 以上
游戏大小：32.1MB
APP 评测：8.2
售价：免费

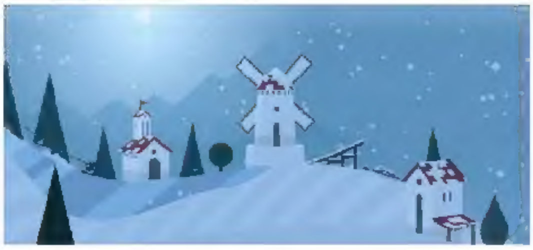
《魔法触摸：雇佣巫师》来自于一家非常擅长像素风格游戏的厂商 Nitrome 公司。该公司旗下的《砖头枪》、《像素鸽子大逃亡》等游戏都给玩家留下了不错的印象。《魔法触摸 雇佣巫师》则根据同名 Flash 游戏改编，移植到了手机平台。游戏延续了原作的暖色系像素风，画面伴着典型的 8 位像素风格电子音乐，整体来说给人的第一印象还是不错的。

游戏属于典型的城堡保卫题材，玩家的任务是与搭乘气球从天而降的大坏蛋展开周旋。游戏特别之处在于，玩家不需要去射击气球，而是根据气球上的标志来绘制图形，如果画出的形状匹配，则可成功击破气球，顺理成章地挂掉敌人。反之亦然。

阿尔托的冒险（Alto's Adventure）

游戏关键句 踏着滑雪板去冒险

游戏类型：跑酷
技术适配：需要 iOS 8.0 以上
游戏大小：64.9MB
APP 评测：8
售价：12 元



《阿尔托的冒险》（Alto's Adventure）是游戏开发商 Snowman 最新推出的一款滑雪跑酷游戏。游戏中，阿尔托为了追回逃跑的鹿群，踩着滑雪板，从白雪皑皑的山顶出发，俯身加速、跳跃，穿梭在唯美的雪山风景之中，再配合以钢琴、小提琴和管乐演奏的音乐，给玩家带来了美妙的游戏享受。

iOS 免费游戏排行榜

1、喜欢和你在一起

2、地牢猎手 5
3、愤怒的小鸟思黛拉泡泡
4、Ramboat
5、灰姑娘、缤纷乐
6、杀手：狙击之神
7、格斗宝贝
8、SimCity BuildIt
9、Global Assault
10、8bit Doves

iOS 收费游戏排行榜

1、永不言弃！！

2、战舰少女
3、我叫 MT 外传
4、中国好声音 - 全面偶像
5、单机合金弹头
6、方块西游
7、古龙群侠传 OL
8、亿次元战纪
9、我的世界
10、Deemo

安卓游戏排行榜

1、乐高漫威超级英雄

2、愤怒的小鸟思黛拉泡泡
3、万能之树：最后的梦想家
4、玩具熊的五夜
5、神偷
6、大自然物语
7、地狱边境
8、杀戮之旅 3
9、冰风谷
10、生存战争

PS4 和 PSV 于 2015 年 3 月 20 日在中国上市

索尼电脑娱乐（上海）有限公司和上海东方明珠索乐文化发展有限公司日前宣布，于 2015 年 3 月 20 日向中国大陆市场推出此前宣布延期上市的 PlayStation 4（PS4）（CUH-1000 系列）及PlayStation Vita（PS Vita）（PCH-2000 系列）主机和配件 *1 产品。与此同时，PS4 和 PS Vita 简体中文版游戏将与主机同步上市。

与主机产品同步发售的简体中文版游戏软件包括：PS4 游戏《钠克的大冒险》、《真？三国无双 7：猛将传 完全版》、《特技摩托：聚变》、《雷曼：传奇》、《九阳神功：先行版》、《南瓜先生大冒险》等；PS Vita 游戏《最终幻想 X HD 重制版》、《最终幻想 X-2 HD 重制版》、《雷曼：传奇》、《真？三国无双 7：猛将传 完全版》、《讨鬼传极》、《虚拟农场 14》、《小小白日梦》等。

索尼电脑娱乐将为购买中国版 PS4TM 和 PS Vita 产品的用户提供整机两年保修服务 *2，并在全国范围内建立完善的售后服务体系，让中国消费者便捷、放心地使用中国版 PlayStation 产品。

秉承“一切为了玩家”的宗旨，索尼电脑娱乐与上海东方明珠将不断拓展 PlayStation 平台，为中国玩家带来更具吸引力的游戏体验。

苹果大“宕机”，诺基亚“躺枪”

在抛售智能手机业务之后，诺基亚在消费性业务和互联网业务上，处境尴尬。11 日，诺基亚对苹果用户发布了 iOS 版的 Here 地图客户端，但是不幸的是，当天，苹果 App Store 发生了长达数小时的重大故障，诺基亚不幸“躺枪”。

在苹果 iTunes 平台页面上，诺基亚 Here 地图的 iOS 客户端，发布时间是 3 月 11 日，版本为 1.0.59，文件尺寸为 60MB。

显然，选择在苹果 App Store 罕见的重大故障日发布新产品，诺基亚地图在第一天很难获得实质性的下载量。不过具体下载数据尚不详。

快播命运附体？弹幕网站 A 站面临天价索赔

继弹幕视频网站 Bilibili 因侵权而坐上被告席后，目前国内最早的视频弹幕网站 AcFun（以下简称“A 站”）也被曝出因侵权而被优酷土豆起诉，面临着向优酷土豆赔偿 A 站 18% 的股份以及总额为 1800 万元的巨额现金，在这 1800 万元的赔偿金额中，A 站将负责 1500 万元。

A 站于 2007 年正式成立，是国内第一家弹幕视频网站，其实际运营公司为广州爱稀饭网络科技有限公司。据知情人透露，今年 1 月，优酷土豆曾向 A 站高层连发 6 封律师函，但 A 站均未对此进行回应，使得优酷土豆选择进行实名举报，随后警察于 2 月以非法入侵罪逮捕了 A 站 3 名高层人员，而这 3 名高层人员需向优酷土豆各自赔偿 100 万元。目前，A 站技术和编辑团队的成员绝大多数已经离职。

Google 继续放大招：硬件商店开完线下开线上

当 3 月 9 日发布的 Apple Watch 在这些天的各大世界媒体报道中占尽风头时，Google 能坐以待毙？这不，从 11 日开始，Google 的连环大招就开始放出了。

除了酷炫的伦敦线下实体商店、Chromebook Pixel 笔记本电脑、一款“Interactive Events”(公司事件管理) APP 外，还独立开出了名字就叫 “Google Store” 的在线硬件商店，专门出售 Google 旗下及相关的硬件产品。

毫无疑问，Google 此番将所有硬件产品从 Play Store 中 “设备” 下的二级页面迁移至独立新开的 Google Store，将更方便大众对其硬件产品的直观了解和购买，也显示出 Google 对其硬件领域大力扶持和推广的态度。而已有的 Google Play Store 以后将专注于提供 APP、音乐、影视、图书等软件内容服务。

Google 在硬件领域布局已久，此次的连环重磅出击，实体店、笔记本外加在线硬件商店，看来是要在硬件领域的 “线上” 、 “线下” 做到 “两手都要硬” 了。

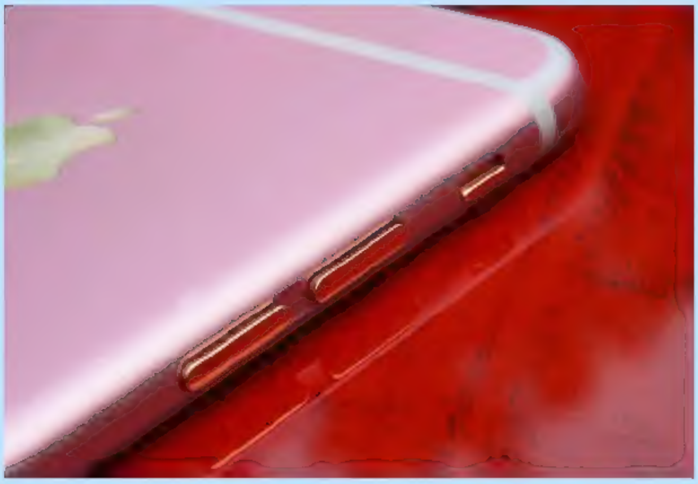
传下一代 iPhone 将新增粉红色的型号

苹果在 iPhone5s 这一代加入了金色的型号并大获成功，因此该公司也为 iPhone6/6 Plus 加入了金色的选项，他们希望这种在几千年时间里都代表富贵的颜色为公司带来好运。如今 iPhone 产品线的标准配色已经变成灰、银、金。但也许从下一代开始，我们还会看到一种新配色的出现：粉色。

根据《华尔街日报》的报道，他们通过苹果的供应链获得了下一代 iPhone 的部分信息，比如仍然维持 4.7 英寸和 5.5 英寸屏幕的大小，分辨率也没有发生变化，整体设计与 iPhone6 基本一致。但《华尔街日报》表示苹果正在计划加入粉色的选项，这将是下一代 iPhone 在外形上的最大亮点。

报道称，苹果最早将于今年 5 月开始试产下一代 iPhone 的零件。

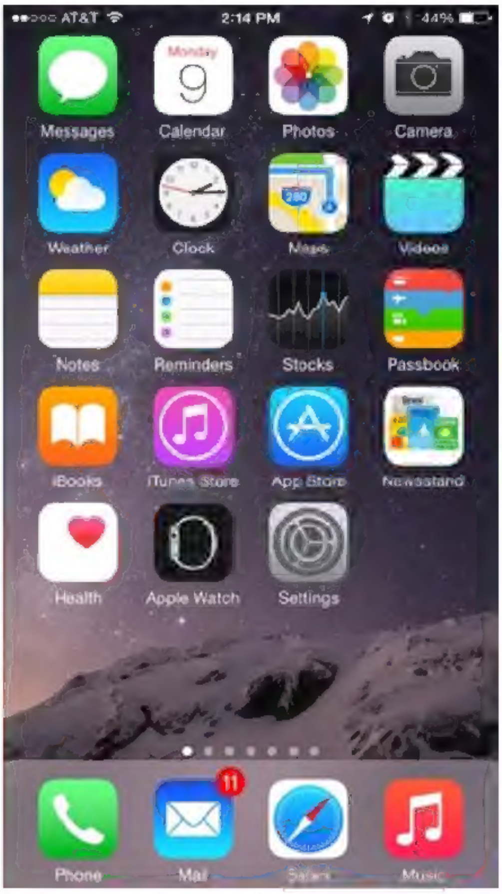
除了新增粉红色的型号之外，《华尔街日报》的报道还透露下一代 iPhone 将添加 Force Touch 压感触摸技术。实际上，早在本月初就有外媒称 Force Touch 压感触摸技术是今年新款 iPhone 的主要新特性之一。据了解，Force Touch 不仅能识别每一次触碰，还能感知触碰的力度。目前 Apple Watch 和 12 英寸 MacBook 已经采用这项技术。



气疯了，iOS8.2 自带 Apple Watch 应用无法删除

Apple Watch 一出，虽然诱人，但是高昂的售价让人望而却步。于是这次苹果发布发布的产品里，果粉们只能入手 iOS8.2。可是升级到 iOS8.2 后玻璃心又碎了，iOS8.2 居然自带了 Apple Watch 应用。关键是这个 Apple Watch 应用还挥之不去，用不上就算了，删也删不掉。

强制安装 Apple Watch 应用并且不能删除这一点引起了很多 iPhone 用户的抱怨，他们认为苹果此举过于霸道。



热血街区

关键词

COC
没有特色
题材接地气

游戏类型	策略游戏
容 量	92.1MB
平 台	iOS

编：小玮
美：grass

电脑乐园APP总评分 **8.5**

画面	8.6
音效	8.6
操作	8.6
创意	8.4

COC 游戏小编玩过不少，综合来看《热血街区》并没有很好的发挥他的特色，是一款中规中矩的作品。对于有黑帮情结的玩家来说，这款游戏能很好的满足你从一个古惑仔逐渐成为大佬的成就感，如果对黑帮题材不感冒的朋友来说，这款本作和其他 COC 游戏的差异性就很小了。

我的地盘我做主

《热血街区》是一款由著名社区游戏制造商 playdemic 研发的最新帮派手游，也是 itunes 新游排行榜中的高人气作品，本期就和小编一起来体验一番吧。这款作品的基础玩法源于广为熟知的经典游戏《部落冲突》（clash of clans），我们也可以将此类游戏统称为 COC 类型。通俗的说这是一款将建筑防御与战斗进攻融汇贯通的策略游戏。不同于以往的海盗、部落等奇幻题材，《热血街区》非常接地气的带我们来到美国街区，体验从默默无闻的市井混混变成黑帮大佬的传奇历程，我们可以分帮结派、侵略地盘、掠夺资源但最重要的是守护自己的地盘，相信不少喜欢看黑帮大片的玩家已经迫不及待了吧，现在就成为该区域的头领吧！

史诗般的袭击

击败对手团队和其他玩家吧！

反差萌

《热血街区》的 2.5D 画面其实没有给小编带来太多的惊喜，可以用“中规中矩”这四个字来形容。但让小编感兴趣的是游戏中角色的设定，虽然本作的主人公都是一群凶神恶煞的黑帮份子，但是游戏却意外的呈现出一种亲切的卡通画面，你的手下都拥有 Q 萌的身材和夸张的表情，搭配上明亮的街区色调，给人一种很清爽的感觉。此外混混们的技能也是一大亮点，以往的 COC 游戏太注重策略这个环节所以忽略了攻打时的视觉感受，而《热血街区》弥补了这个缺陷，不少华丽的技能将战场烘托的淋漓尽致，为玩家带来非比寻常的极致体验。在视角方面本作延续了 COC 模式的一贯风格——上帝视角，俯视的镜头让玩家更能把握战斗动态，作为一个黑帮老大捕风捉影是必不可少的本领，能不能带领帮派成为一方霸主，都要靠玩家的谋略了。

保卫资源之战

游戏可以分为“单人模式”和“多人模式”两种，如果玩过 COC 类型的玩家应该很好理解。在单人模式下玩家会像闯关一样攻打不同地盘的老大，随着等级的提升，玩家攻打的难度也会水涨船高，这块部分的难度其实不大，合理的发

育和搭配就可以轻松拿下。在多人模式下，玩家会通过游戏中的GPRS系统搜索与之匹敌的对手。在刚开始攻打时，我们可以不用急着出兵，看清楚敌方的布局才是制胜的关键。以小编玩COC游戏的经验来看，很多新手玩家会以保护大本为己任，其实前期的资源更重要哦，当你的手下攻下一块区域时，玩家会获得相应的金钱、资源和经验等奖励。值得注意的是游戏中不止拥有攻打模式，你的基地也随时会面临外界的威胁，在你还没有成长为只手遮天的老大时，也许埋头发展才是正确的出路。

这里有你的手下

游戏画面比较清新

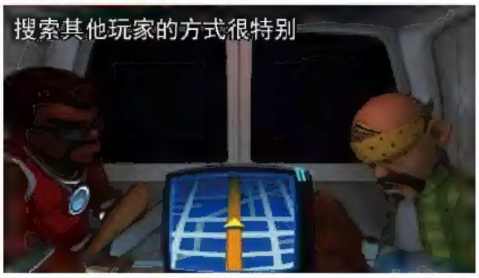
单人模式横扫街区

兵种介绍

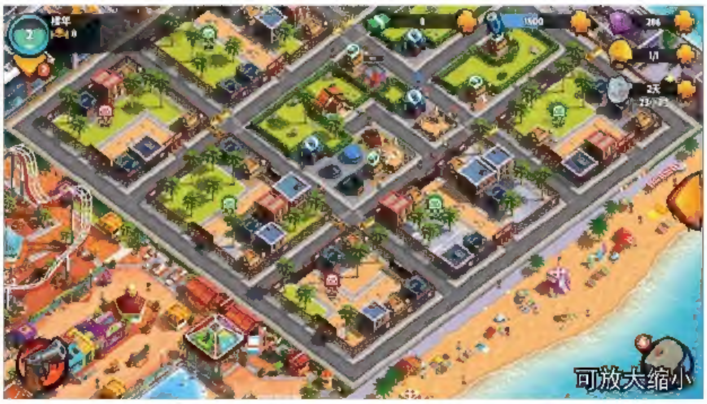
游戏中的部队建筑下，我们会看到许多未解锁的黑帮成员，目前分别为：小混混、枪手、小偷、推土机、暴徒、遥控炸弹、遥控飞机、纵火妹、直升机、犯罪这十种，在将来玩家会通过完成游戏人物逐一开启他们。现在就由小编为大家介绍这些黑帮手下的特长吧。混混和枪手可以说是这款游戏的基础兵种，后期往往用来吸引火力然后巧取大本。推土机是直接推出一条路，配合混混与枪手前期可以打出偷本流这个套路。暴徒会优先打防御建筑，遥控飞机的则优先炸防御建筑，遥控炸弹能炸开路障，火女会优先攻击大本营，直升飞机是无差别攻击，相对耐抗，最后罪犯的特点是血厚攻高耐抗。由于游戏中的兵种是有数量限制的，如何搭配运用便成了游戏的难点，常见的流派有暴徒屌丝流、暴徒火女流、遥控飞机流等，大家可以借鉴《部落冲突》中的套路。

建筑阵型

策略可以说是《热血街区》的灵魂，我们的主城中分布着许多建筑，例如大本营、能量饮料库、商铺、金库、部队等等，所有的建筑都环环相扣息息相关，就像产业链一样少了其中一项黑帮帝国都无法建立。所以除了上段中对兵队的培养，建筑的阵型也是非常讲究的。比如主城、金库旁边需要多安置一些炮塔防守，在路口处修建一道障碍，得以延长侵略时敌人的时间，在入侵者的必经之路设置几个隐藏地雷，敌方如果稍不注意便会全军覆灭。总的来说，这款游戏在各方面都没有显著的突破，我们还是可以看到《部落冲突》的不少影子，希望在未来的运营中，《热血街区》能找到自己的定位，取得更棒的成绩。


搜索其他玩家的方式很特别

不要忘了领取奖励哦


可放大缩小

okay?

关键词
难度高
小品游戏
极简风

游戏类型 益智游戏
容　量 12.3MB
平　台

编：小玮
美：grass

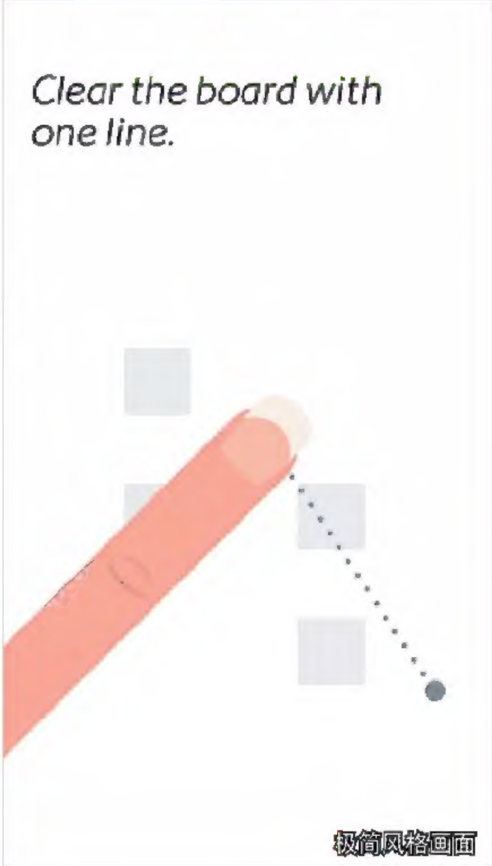
APP总评分 8.6

画面 8.6
音效 8.5
操作 8.6
创意 8.8

喜欢益智类小游戏的玩家有福啦，游戏开发商“Kamibox”打造的动作益智游戏《Okay?》已在近日火爆上线。本作采用了朴素典雅的超极简风格，带我们进入了一个点线面的2d世界。从浅灰色的纯色背景到深灰色的圆形障碍物或是白色的线条，所有的一切都回归原始状态，相信剥下华丽的外表，制作公司想传达的是对游戏最淳朴的思考。

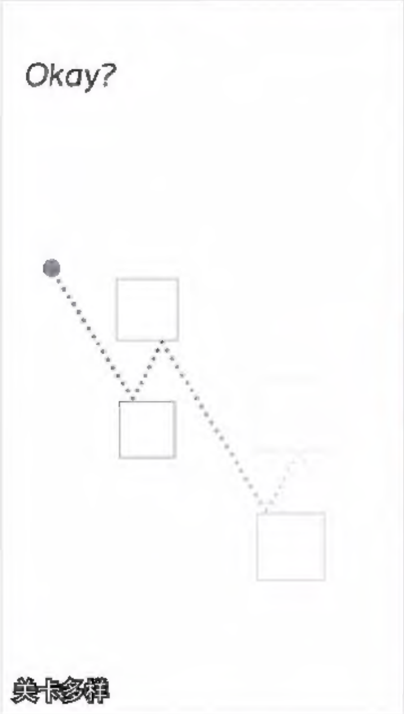
游戏的玩法很简单，我们用手触碰屏幕时会出现球的轨迹路线，松手后球会想弹珠一样发射出去，当弹珠接触到指定目标则闯关成功。我们也可以理解为这是一个折射游戏，通过反弹的原理撞击目标。游戏规则虽然很简单，但是操作起来可要费不少脑力，因为关卡会随着游戏的进程越来越难，甚至会添加一些障碍物、移动目标、多个目标等高难度设定，不过相信机智的玩家们多尝试几次就能把握其中的奥秘了。这款游戏虽然容量不大，但却能让我们的大脑一起思考起来，运用物理小知识，控制好弹珠的角度，发射吧！

游戏的画面简单到不可思议，也许正是印证了古人云：“物极则反”的道理，《okay？》的难度系数可是噩梦级别的，想要通关不费点脑力怎么行？喜欢挑战脑力极限的玩家可以一展身手了，本作充分运用了物理学原理，科学将是这款游戏评判的唯一标准。

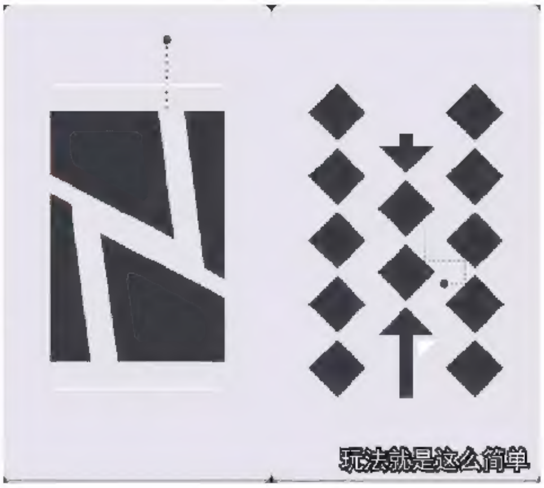


极简风格画面

小身材大智慧



关卡多样


玩法就是这么简单

游戏的背景音乐也做了简单又巧妙的处理，在折射途中，弹珠碰击之处都会发出简单的钢琴声阶，除此之外再无其他音乐，看来“Kamibox”是想将极简坚持到底。此外最让小编意外的是游戏的付费方式，当小编玩到第十关的时候，游戏会温馨的提示你愿意为这款游戏付多少钱？这是小编第一次遇到随便给钱的游戏，虽然不付费也是可以继续游戏的，但是却让小编看到了制作公司的真诚。希望“Kamibox”可以继续努力，为玩家带来更多精彩的游戏。

喜欢和你在一起

关键词

游戏类型 休闲益智

容 量 24.4MB

平 台

APP总评分 8.7

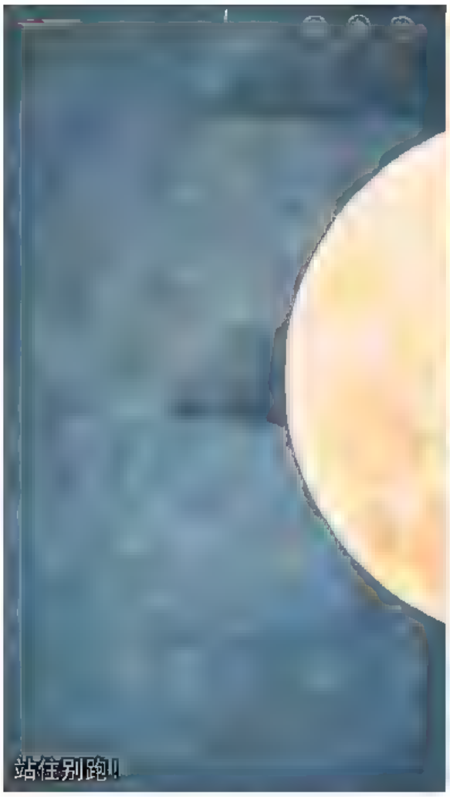
画面 8.7
音效 8.6
操作 8.6
创意 8.8

两只兔子萌翻了

游戏中一笔淡淡的字墨让小编印象深刻：那些路上的风景，都是有你的快乐。虽然是温馨小游戏但是也带有一丝伤感，有的时候会迷失另一只兔子的身影，焦急的追逐只为喜欢和你在一起。

《喜欢和你在一起》是一款国内独立游戏开发者“太小白移动 de 工作室”为我们带来的温馨治愈小游戏。游戏中玩家将化身为一白一灰的两只兔子，在月球上不断追逐，正因为彼此喜欢，它们才能走的更远。游戏中除了去除广告是要花钱的，其他地方均为免费，其实广告对游戏的操作没有太大影响，还算是一款很良心的作品！相信在寒冷的冬天这款游戏一定会为你带来一丝温暖。

本作的画面是一大亮点，纯手工绘画的粉彩背景和手写文字相互辉映，汇成一首唯美的爱情诗歌。简单的线条勾勒出的兔子在月球上不断追，在碰撞时还会泛起阵阵涟漪，非常可爱。游戏的色调由淡雅的蓝色和粉肉色组成，看起来非常舒服。搭配上温馨舒缓的音乐，透露着一股小清新的气息。喜欢的玩家不妨试试，不管是男生还是女生都会喜欢上这款作品。



站住别跑！

手绘画面很清新

经常找不到另一只了…

《喜欢和你在一起》的玩法和它的名字一样有趣，两只兔子互相依偎追逐，过程中只有不断的互相触碰才能增加血量跑的更远，我们的目标是尽量围绕月球跑更多的圈数。为了增加游戏的难度，在操作的设定上“太小白移动 de 工作室”特意采用了逆向思维的方式，不过上手后难度还是不大的。主要注意点有两个，一是我们按住屏幕的时间越长，兔子跳跃的高度越低，二是兔子离开月球越远，前进的速递则越慢。值得注意的是游戏中我们只能控制其中一个兔子，另一只兔子由系统随机控制，所以玩家要尽量跟在它的身旁，也许游戏真正所传达的正是一种不离不弃爱情精神吧。在未来如果两台机器能联机玩，一人控制一个兔子相信会更加有趣呢。

血之荣耀：神兵

关键词

游戏类型 动作游戏
容　量 229MB
平　台

编美

APP总评分 8.7

画面 8.9
音效 8.7
操作 8.8
创意 8.3

整款游戏看起来像极了《永恒战士 3》，虽然两款游戏出自同一家游戏开发公司之手，但这样换汤不换药的照搬方法并不可取，至少小编没有看到这款游戏的进步。不过值得庆幸的是除了这一点，本作自身的品质是非常不错的，打击感和画面渲染在手游里的表现斗狠到位，不介意的玩家可以试试看哦。

选择人物

《血之荣耀：神兵》是“Glu Games Inc”公司近日发布的一款全新 3D 大作，玩家将跨越时间和纬度来到强大的永恒之城——古罗马。按记载，那是一个充满血腥与激情的时代，在神话故事中，宙斯为主神，而人类则只能在他的允许下生存，这些所谓的神灵正在计划取消罗马共和国，在渺小的人类之中，只有三位勇士挺身而出与上帝对抗，一场灭世之战就此展开。本作以此为背景，讲述了三位罗马英雄与诸神作战的故事，勇士们能否破灭诸神的阴谋，拯救古代的世界，这一切就要看玩家的选择了。

游戏中共有三个角色供玩家选择，即：术士、战士和女蛮，这三个角色也是上一段中所提及的三大勇士。他们拥有不同的特征和技能，下面小编为大家一一介绍。术士可以说是一个法师职业，强大的法术穿透力让他成为这个世界的主宰。战士拥有不俗的伤害和防御能力，有他的地方一定充满安全感。而女蛮是游戏中唯一的女性职业，不但拥有战士的力量还兼备一定的灵活性，在战场中可进可退游刃有余。玩家们可以根据自己的喜好来选择英雄，并在打怪升级升装备的道路上不断前进，相信不管前路多艰难，勇士的精神永不退缩。

有一种诸神黄昏的感觉

水面效果

画面精致

游戏的操作也十分简单，运用了目前在 RPG 游戏中常见的虚拟摇杆技术，玩家们可以通过左边的自由摇杆控制走位，右边的固定按键控制技能攻击，真正的做到了一触即发的战斗快感。此外由于本作采用的是自由摇杆系统，我们可以随意将手指放在左边屏幕自由移动画面，相比固定的摇杆更加方便。此外游戏的打击感是小编觉得非常不错的地方，虽然技能并没有非常华丽，但是打击感确实一刀一剑有血有肉，加上打怪时的眩晕、硬值等效果，体验感非常不错。

阿尔托大冒险

关键词

游戏类型

容　量

平　台

电脑乐园 APP总评分 **8.3**

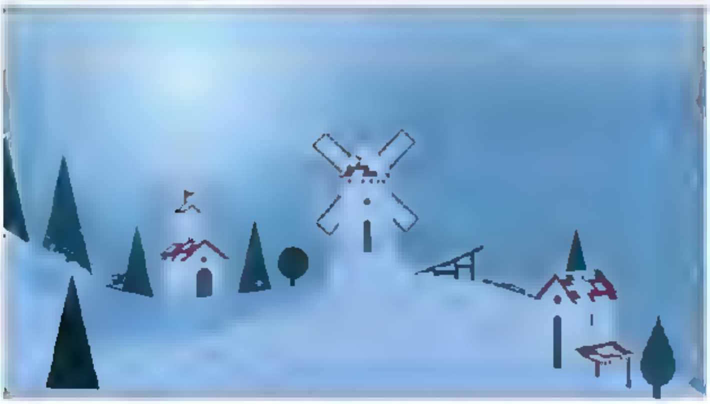
画面 9
音效 8
操作 7.8
创意 8.5

作为横版跑酷类游戏，《阿尔托的冒险（Alto's Adventure）》的玩法或许算不上出众，不过游戏却有着明显高于同类作品的优点：清新唯美的画面。独立游戏开发团队 Snowman 这款通 Unity 引擎打造的无尽跑酷游戏通过独特另类的剪影风格画面，令人过目难忘。搭配上清新悦耳的音乐，相信就能吸引不少小伙伴的眼球。

《阿尔托的冒险》的游戏画面非常吸引人，每一个场景都制作精良，虽然放眼望去全是皑皑白雪，但背景绵延的群山和一路上变化着的风景却相当怡人，沿途穿过的居住区，特色的红色小屋和风车令人印象深刻，寂静的森林中视线也会受到阻碍，受惊的飞鸟一群群地掠起，奔跑的小鹿也时不时出现在你身旁。

更有意思的还是画面的动态变化，从标题开始，玩家会经历从早晨到夜晚的场景变化，整个画面也会出现不同的光照亮度和色彩，清晨太阳在身后追赶着少年，午后阳光则将这片雪地染成金黄色，而黑夜里的雪国只能依稀可辨自己的影子，房子里透出的灯光明亮温暖。除此之外场景中还有雷雨、大雪等等不同的天气变化。比起单纯的只是改变场景，随着阳光、月光和天气发生变化的场景更令人赏心悦目，治愈度满点。

作为无尽式的跑酷游戏，本作在每次游戏前都会布置三个任务，当然任务的类型也多种多样，包括常规的滑行距离、跳跃高度、躲避次数，还有小鹿的救助、金币的收集、道具的获得、彩旗掉落等等，让原本单纯的滑雪跑酷变得有一些意思和目的性。而游戏逐渐解锁的内容也会在玩家不断滑行中出现，当到达一定距离之后，能够解锁全新的角色和故事剧情，更多的内容则需要玩家不断的尝试下去跑得更远了。



魔法触摸：雇佣巫师

关键词

游戏类型 画线匹配

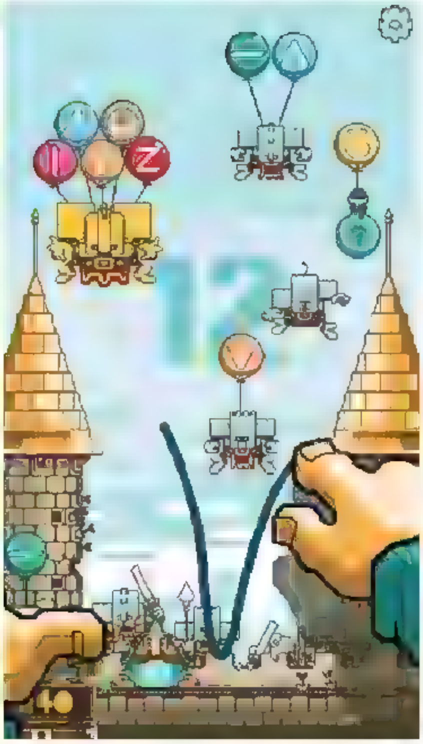
容 量 32.1MB

平 台

编：阿庆

APP总评分 8.1

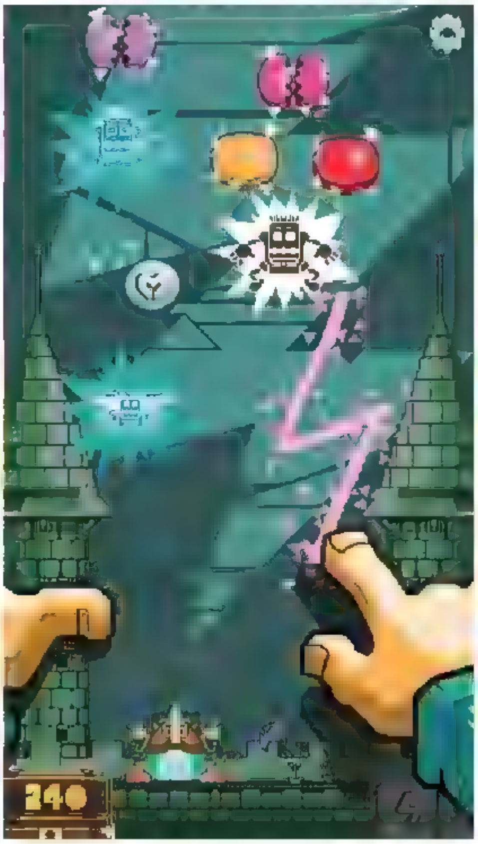
画面 7.8
音效 8
操作 8.4
创意 8



曾推出过《平台恐慌》、《砖头枪》等优秀像素游戏的英国游戏公司Nitrome，近日为玩家们带来了新作《魔法触摸：雇佣巫师（Magic Touch: Wizard for Hire）》。本作根据同名Flash游戏移植到手机平台，玩家将扮演一位魔法师，击落那些搭乘气球从天而降的机器人，从而保卫城堡。

游戏中击落机器人的方式很简单有趣，那就是有趣的画线匹配。每个从天而降的机器人，背上的气球都有一些简单的符号，如横线、竖线、V型、Z型、半圆等。玩家需要做的就是画出这些符号，就可以让魔法师释放魔法，击落对应符号的机器人了。

具体操作时，玩家在屏幕的任意位置都可以画这些符号，还可以一次消灭相同符号的机器人，达成Combo。而与同类画线匹配游戏相比，本作的判定条件“宽松”得多，即使你手忙脚乱画得有点歪歪扭扭，也许依然会判定为成功击落机器人，另外画错了符号也不会有什么惩罚。



画风方面，既然是专注像素三十年的Nitrome的出品，那么本作自然走的也是像素风格的路线。游戏的主角是一个胖墩墩的魔法师，正在城堡的平台上来回巡逻，天上出现了一大波机器人正准备想要入侵。

机器人们选择的方式竟然是在背上绑一个气球然后从天而降，感觉十分滑稽。

《魔法触摸：雇佣巫师》虽然只是一款简单休闲的画线匹配类游戏，不过对比同类游戏有着更加“宽松”的判定条件，这也让玩家在初初接触游戏时更加有成就感，逐渐加大难度后，更加是虐得你停不下来。喜欢Nitrome出品的像素游戏的玩家，千万不要错过本作了哦！

日光之下

关键词

游戏类型

容　量

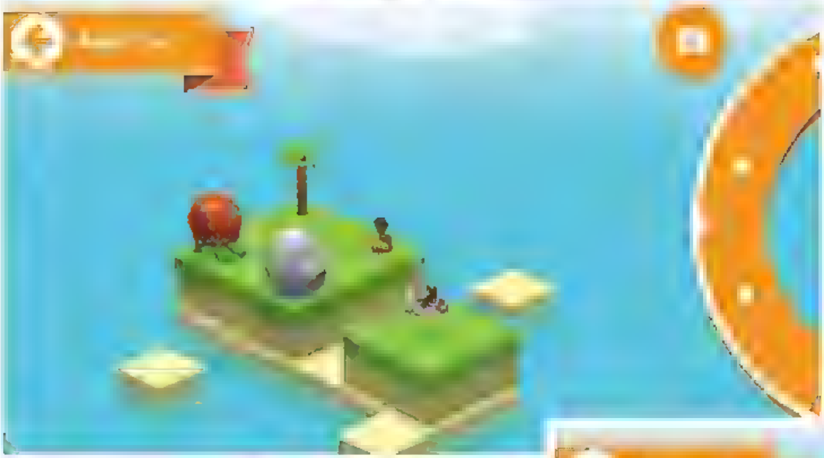
平　台

APP总评分 7.8

画面 8
音效 7.6
操作 7.5
创意 8

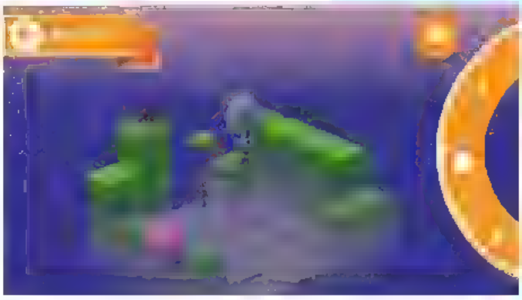
《日光之下（Under the Sun）》是一款四维题材的益智游戏。游戏以闯关的形式进行，在游戏中你需要在有限的时间和步骤内将原始人成功送达篝火边，每一步方向都能伴随着世界的变化，或桥梁倒塌或水平面上升甚至包含动物和植物的岁月年龄。清新唯美的画面加上特有的四维设计还有新颖的游戏玩法都会让你爱不释手。喜欢的玩家不妨体验下这款另类的益智游戏。

游戏中我们的主角一个人在孤岛上面，我们可以利用点触他身边的方向按钮来控制走位，当然每走一次天就会暗一些，当固定的步数走完之后还没有到达火堆之处，那么就会死亡在黑夜之中了。游戏的操作非常简单，通过点触屏幕中人物身边的按钮来完成，相比固定的按键来说要更加自由和准确一些，同时也带动了玩家与游戏之间的相互联系。



游戏中屏幕的右边有一个半圆环，这个除了显示我们还剩下的步数之外，还有一个最为重要的功能，就是“时光倒流”，没错，只要我们从下往上滑动圆环，我们所有经历过得事情，走过的路都会倒退，进入时光倒流，让玩家们可以从新选择合适的走位方式。很多游戏中如果处理错误就只能选择“返回”按钮来从新开始，而本作独创了时光倒流模式，我们可以回到错误的那个地方，精确性非常高，也节省了玩家的时间。

《日光之下》是一款需要发挥自己的智慧才能完成的挑战，玩家们将被放到一个荒岛之上，当夜晚来临之前，我们必须要到达有火堆的露营地点才行。游戏画面看起来干净整洁，特别是淡蓝的海水十分清澈，游戏中我们通过控制人物走位来寻找合适的方法到达目的地，同时可以利用一些现有的道具来完成通关，各位有兴趣的就赶紧来挑战吧。



世界僵尸大联盟

关键词

游戏类型

容　量

平　台

APP总评分 8.3

画面 8.8
音效 8.1
操作 8
创意 8.2

由开发商Proletariat Inc.打造的《世界僵尸大联盟(World Zombination)》是一款十分有创意的策略对战游戏，玩家可以选择控制僵尸或是人类，在地球上展开一场生死大战。不同的阵营带给玩家的是完全不同的游戏体验。游戏中有各类不同种类的僵尸和人类，他们本领各异。当你扮演某个角色时，要善于利用它们的不同技能，冲破对方的关卡和堵截。

《世界僵尸大联盟》融合了即时战略、RPG、塔防、模拟经营等元素，最大的特色就是玩家可以选择成为僵尸或者人类。而人类和僵尸阵营里又分别有着许多能力不同的角色，想要赢得世界的占领权，就必须充分发挥每个角色的特长帮助自己的阵营。

游戏提供了“人类”和“僵尸”两大阵营，玩家可以根据自己的喜好选择阵营，以取得对战的胜利统治另一方为终极目标，所在阵营不同时玩法也不一样。游戏中僵尸阵营属于塔防中的攻击方，有多种类型的僵尸可以选择，每种都具有不同的能力，合理搭配才能帮助你突破敌方防线，目标就是攻陷医院，将所有人都变成僵尸；而人类阵营则正好相反，要尽可能地抵抗僵尸的攻击，击败一切进犯的僵尸。

游戏的操作非常简单，采用点击的操控模式，说白了就是僵尸与人类互逆的塔防关系，新手玩家可以直接上手。由于战斗会自动进行，僵尸玩家只要在特定的地点长按产卵，而人类玩家则只需排兵布阵即可，不过由于人物的行动力较低，一次只能玩二回合，因此玩家还需要不断的调整上场作战队伍，争取多玩几个回合。

总体来说，这款游戏还是很有趣的，胜在让玩家自由选择人类或僵尸，而且玩起来也有挑战性，让玩家成为僵尸与人类大战的总导演，既可以让人类尝尝僵尸蔓延的恐怖，也可以让僵尸体验一下被虐杀的苦果。

斯特赖克竞技场

关键词

游戏类型

容　量

平　台

APP总评分 **8.0**

画面 8
音效 8.2
操作 7.7
创意 8

斯特赖克竞技场是一款暴力主题的3D足球游戏。其背景设定在一个遥远的星球，以古代维京人部落为原型，讲述了那些居住在星球上的部落族群的比赛活动。

玩家们身处一个古老的行星中，但这里崇尚体育，以足球运动的胜利为最高荣誉！每隔十年，部落之间就会选出最勇猛的勇士，让他们参加“斯特赖克竞技场”的比赛，为部落荣誉而战。玩家们要做的，还是先在这星球上的足球联盟锦标赛中选边站，再为自己的队伍不断壮大，击败对手冲刺冠军！

每隔十年，部落之间就会选出最勇猛的勇士，让他们参加“斯特赖克竞技场”的比赛，为部落荣誉而战。虽说是个足球游戏，但回合制战斗玩法的设定，让该作更像是个战略游戏，就如《怒火橄榄球（Blood Bowl）》那样，所以如何排兵布阵大显身手就看各位的智慧了！通过点击或轻滑，运用各种暴力手段去清除那些阻碍自己射龙门的对手。这款游戏还支持2人对战，小伙伴们可以通过快速球赛匹配模式在同一台设备上一较高下。

《斯特赖克竞技场（Striker Arena）》是东京游戏开发商Wizcorp制作的3D足球题材动作游戏，该作此前曾在部分地区测试上架，现在，游戏已经全球正式发布。本作是个结合拳脚战斗的足球游戏，在球场杀昂没有所谓的犯规！操作简便易懂，只需轻松的点击及轻滑，并且允许2人游戏。快加入《斯特赖克竞技场》，选择加盟于维京人、角斗士或武士，以“上帝之球”的纪律，在斯特赖竞克技场上一比高下！

2015MWC 世界通信大会

MOBILE WORLD CONGRESS

●编：公羊　●美：grass

3月2日，2015年世界移动通信大会(MWC 2015)在西班牙巴塞罗那盛大召开。每年的MWC都是移动通信产业链交流合作、新品展示、技术沟通、趋势展望的最大舞台。今年的移动通信产业，依然在快速变化甚至变革之中，LTE全球部署加速，5G初露峥嵘，SDN/NFV改变电信业架构，OTT对传统电信业的颠覆，智能手机竞争白热化，可穿戴设备崭露头角，这些变化，都在今年的MWC上一一呈现，为观众奉上一顿饕餮盛宴。

CATEGORY 5A BEST SMARTPHONE JOINT WINNERS

- APPLE iPhone 6
- LG G3

5B BEST LOW COST SMARTPHONE

- MOTOROLA MOTO E

5C BEST MOBILE TABLET

- MICROSOFT SURFACE PRO 3

5D BEST WEARABLE MOBILE TECHNOLOGY

- Motorola Mobility for the Moto 360

CATEGORY 6 BEST MOBILE TECHNOLOGY

6A BEST MOBILE INFRASTRUCTURE

- Huawei for LampSite Solution

6B BEST MOBILE TECHNOLOGY BREAKTHROUGH

MWC2015 最佳智能手机和设备获奖名单

MWC在北京时间3月4日下午公布了MWC2015获奖名单，意料之中的是iPhone6依旧获得最佳智能手机，而LG G3也同样获此殊荣。另外，最佳廉价智能手机被Mote E夺取，最佳平板电脑颁给了微软Surface Pro 3，最佳穿戴设备毫不意外由Moto 360夺得。另外，华为和中兴也获得了不错的成绩，国产品牌在国际认可度得到一定提高。

MWC2015 最佳智能手机和设备	
最佳智能手机	iPhone6、LG G3
最佳廉价智能手机	Moto E
最佳移动平板电脑	Surface Pro 3
最佳可穿戴设备	Moto 360
最佳消费类移动电子设备	中兴智能投影仪
最佳移动基础设施	华为 Lampsite 解决方案

好玩才是王道 MWC上那些新奇的智能产品

每年的MWC大会，都是科技界的一次狂欢，各家科技公司都会趁着MWC推出自家的新产品。相比往年的MWC大会，今年的智能产品特别多，不管是大厂还是小厂，科技公司还是时尚潮牌，甚至是汽车巨头，都纷纷带来了自家的智能产品。不过产品太多，看得有点眼花缭乱，于是本羊挑选了几款比较新奇有趣的智能产品来介绍，也能让大家看得轻松点。

集大成之作——HUAWEI Watch

华为在展会第一天就发布了自家的智能手表HUAWEI Watch，这确实是让不少看客为之侧目。先不说别的，光是屏幕能够填充满整个表盘这一点，感觉就比Moto 360那个逼死强迫症的黑下巴的设计要好不少。

HUAWEI Watch是首款采用蓝宝石作为屏幕材料的智能手表，圆形的表盘设计再加上冷铸不锈钢工艺，让手表整体看起来十分古典高雅。搭载Android

Wear，体验上跟 Moto 360 相类似，不过高清晰度的屏幕，让观感舒适不少。表盘背面设置了一个心率和血压监测仪，还有一些无线充电需要用到的触点。对于追求个性的用户，华为也提供了大量可供 DIY 的表带，方便他们衬出最适合自己的 HUAWEI Watch。

尽管那个众所周知的原因可能会导致 HUAWEI Watch 在国内的体验效果大打折扣，不过，它的出现，在某种程度上填补了国产智能手表的空白。比较遗憾的是，在 20 个首发国家当中，并没有出现中国的身影，因此想要入手的小伙伴们，估计还得再等一段比较长的时间了。

潮牌也来玩智能——GUESS 智能手表

尽管在目前的智能手表市场上，科技公司仍然是处于主导地位，不过，在看到智能手表市场这块美味的大饼后，不少传统钟表厂家甚至是时尚潮牌都纷纷拿出了自己的“餐具”，表示要从中分一杯羹。

对比科技公司，传统钟表厂家、时尚潮牌的优势在于产品外观的设计，像这次 MWC 大会上，由欧美潮牌 GUESS 所带来的智能手表那样，颜值可是比其他的智能手表要高出不少。毕竟这是一个看外表的世界，也只有好看的表，你才会愿意带出去吧，不然在新鲜感过后，就只会放在家里吃灰尘了。

当然，GUESS 智能手表也并非是虚有其表的。在它的表盘位置有一个长条形的 OLED 显示屏，在手表与手机进行连接后，用户可以通过这个长条形的显示屏接受从手机推送而来的信息，所支持的 APP 基本涵括日常应用。用户还可以通过这款手表完成语音通话和语音短信回复，在某程度上能够满足一部分的日常沟通需要。

或许 GUESS 的功能在众多的智能手表上并不亮眼，不过它的确能够为这个市场带来一点新鲜感。至于以后的智能手表市场是科技公司还是传统钟表行业 / 时尚潮牌的天下，还是等时间为我们揭开谜底把。

试水智能市场——HTC VIVE

眼看着竞争对手们已经带着自家的智能产品在智能产品领域跃跃欲试，HTC 也终于找准了自己的定位，选择了与其他领域的巨头进行跨界合作的方式，并在 MWC 上推出了两款试水之作，分别是智能手环 Grip 和 VR 设备 VIVE。

HTC Grip 智能手环与欧美运动设备巨头 Under Armour 进行合作，运动风的设计和主打健康监控的功能并没有什么太过亮眼的地方。而 HTC 的另一款智能产品，VR 设备 VIVE 则更有看透。这次 HTC 选择与在游戏开发领域鼎鼎大名的 VALVE 进行合作，VALVE 在游戏开发上多年的经验能够为 VIVE 搭建一个更好的内容平台，从而让 VIVE 避开目前 VR 设备内容不足的这个弱势。

HTC VIVE 比三星 Gear VR 和略大，不过它不像 Gear VR 那样需要搭配手机使用，VIVE 本身就内置有显示屏，能够为每只眼睛提供 1200X1080 像素的分辨率，显示刷新频率达到每秒 90 帧，足以提供逼真的画面。它的正面有多种传感器，包括陀螺仪、加速度计和激光等等，能精确地跟踪用户头部运动，提供出色的 VR 体验。再加上 VALVE 在内容上的支持，总的来说，HTC VIVE 还是值得期待的。

汽车巨头加入智能战场——福特智能电动自行车

作为 MWC 大会的常客，这次汽车巨头福特公司也来了，还带来了他们的“智能骑行”计划，以及两款分别名为 MoDe.Me 和 MoDe.Pro 的智能电动自行车原型。

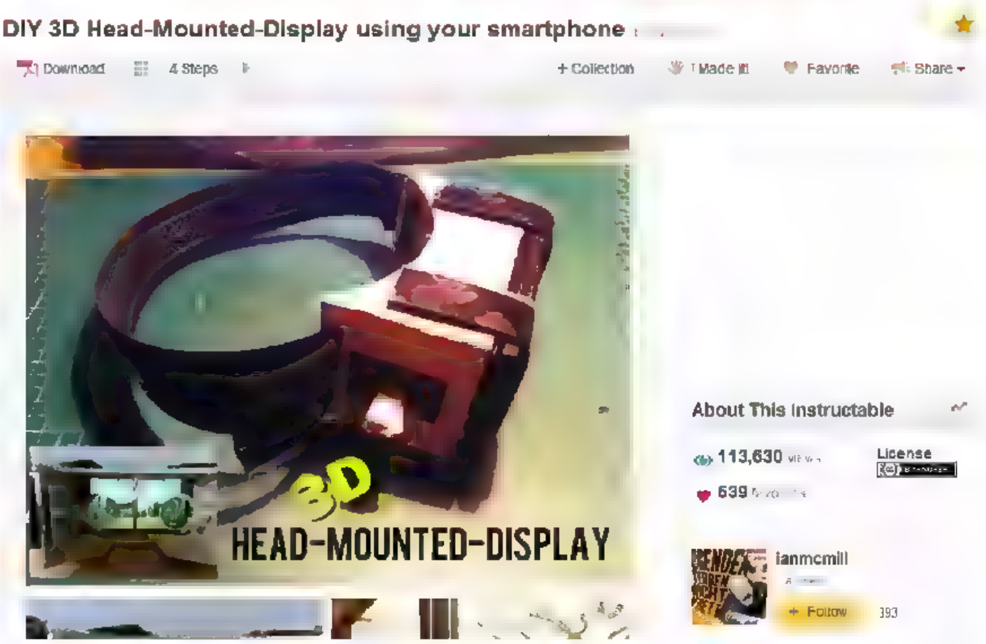
在两者之中，MoDe Pro 看上去更加坚固一些，它主要用于商业用途，适用于快递员、送货员和送餐员等职业从业者。而 MoDe:Me 则显得更为轻便和消息，它主要用于平常出行，适合城市通勤者使用，它也能够非常轻易地放入车

尾箱或者带上公交车，方便电动自行车与城市公共交通的对接。两款的电动自行车车身后方均内置有传感器，能够及时提醒用户后方有车，也可以通过蓝牙与 iPhone 进行连接，实现多功能导航、智能路线安排、辅助调速、SYNC 语音操控等功能。

来到 2015 年，智能产品的市场开始出现百家争鸣的状况，但与此同时，产品同质化的现象也更加严重。目前来说，人们对智能产品的需求和依赖程度远没有对智能手机的需求和依赖程度那么高，不过从长远来说，智能手机市场已经渐趋饱和，而智能产品市场则仍有巨大的发展潜力。或许大厂们更应该去寻找用户的下一个痛点，而并非一窝蜂的去推出各种功能上相类似的产品。希望在下一年的 MWC 大会上，我们能看到更多更新奇有趣，也更能触摸到用户痛点的智能产品。

为手机加特技 MWC 不可小看 VR 虚拟现实

在 MWC2015 大会上早就体现出手机厂商不甘心只做手机的野心，其中 VR 虚拟现实设备被一再提及。面对 VR 虚拟这个新机遇，前有三星、索尼和 LG 带路，HTC 也在 MWC 自然也不甘落后，推出与游戏大头开发商 Steam 合作的 VR 头盔 HTC Vive，就连苹果最近也在招聘相关 VR 技术人才。而针对 VR 虚拟现实技术，早前就有多家媒体断言未来手机厂商都会做 VR 头戴式虚拟现实设备，业界也做出相关的展望方向，宣称 VR 头戴式虚拟现实设备将借助手机这个平台，在 2018 年将得到蓬勃发展。



VR 虚拟现实设备是什么鬼，其实它并不是什么新兴产品。早在三十年前，游戏 PC 产业就成火过一下子。像任天堂、索尼这些老牌优势公司那时候已经在基于 PC 显示器探索虚拟现实设备。目前市场上比较成熟的虚拟现实设备有两款，一个是索尼的 Project Morpheus，一个是 Oculus Rift。简单来说，依靠这类虚拟现实设备，用户可让自己身临其境于某些特定场景，会让游戏和电影体验更加立体化和现实化。虚拟现实设备与手机的真正结合是在 2014 年，开头提到的众多手机厂商，目前都有和游戏厂商合作的相关头戴式虚拟现实设备上市，不过大部分都只适配自家机型，市场上也有相关廉价方案出现，谷歌去年在 I/O 大会上就推出的廉价 3D 眼镜 Cardboard。如果你百度一下你都能

获得很多头戴式虚拟现实设备的DIY制作方案。

其实我们心知肚明。iPhone 的发布让智能手机达到基本成型，这几年在都只是在性能方面微创新。高端智能手机性能过剩，处理能力被高通和联发科等厂商充分挖掘，有些还能与前几年的电脑媲美。屏幕分辨率被夏普等厂商疯狂扩大，都超出人眼能够识别的范畴，音质也被 v vo 玩转得专业，但这些性能提升带来的用户体验，老实说其实并不明显。有专业媒体称，智能手机的发展也要遵循 PC 时代的安迪－比尔定律。也就是说，手机厂商需要想办法通过某种服务消耗这些性能，或者使性能再次不足，促使消费者追求更高产品，手机厂商长有钱赚。而 VR 虚拟现实设备，就是一个很好的契机。

基本上，针对手机设计的虚拟现实设备都是使用手机作为内容输出媒介。依靠头戴式虚拟现实设备，手机作为一个装载内容的平台，需要在影音方面和 GPU 处理性能上有所凸显。另外，戴式虚拟现实设备轻巧便捷，并不会基于 PC 终端的游戏产品一样臃肿庞大，所以能很好地从家用领域融入到手机领域。最后，头戴式虚拟现实设备还有一个十分实际的优势，就是价格比家用虚拟现实现实设备便宜，比如谷歌的 Cardboard 纸板眼镜售价 200 元人民币，蔡司的 VR One 仅为 600 多元；而即便是略昂贵的三星 Gear VR，也比家用的便宜不少。相信有一批亲民产品的带动，VR 虚拟现实设备与手机的结合并不困难。

当前虚拟现实在游戏产业也成为一个新的发展方面，就在近期于旧金山举办的年度游戏开发者大会（GDC）上，游戏发行商、开发者以及一些科技行业巨头齐聚一堂，讨论如何利用最新的软件和硬件技术在玩家眼前呈现虚拟世界。

在游戏产业市场，曾经被 Facebook 天价收购的 Oculus VR 与三星合作推出 Gear VR 后，其动作很大，高调挖人，还成立应用市场，这对竞争对手 Valve 来说，冲击不小。三星已经选择了 Oculus，留给 Valve 的选择已经不多了。这家开发出风靡全球的 CS、半条命，运营过 Dota 2 的游戏开发，在 GDC 上也推出了自己的头戴式设备——SteamVR。可见游戏产业当前非常注重 VR 现实设备的发展。未来，虚拟现实技术的应用也有望打破游戏和电影的局限，扩大到体育、教育以及医疗行业，实现商务会谈和网络办公等更深感情的交流。

不过，头戴式虚拟现实设备的发展也并不会一帆风顺。

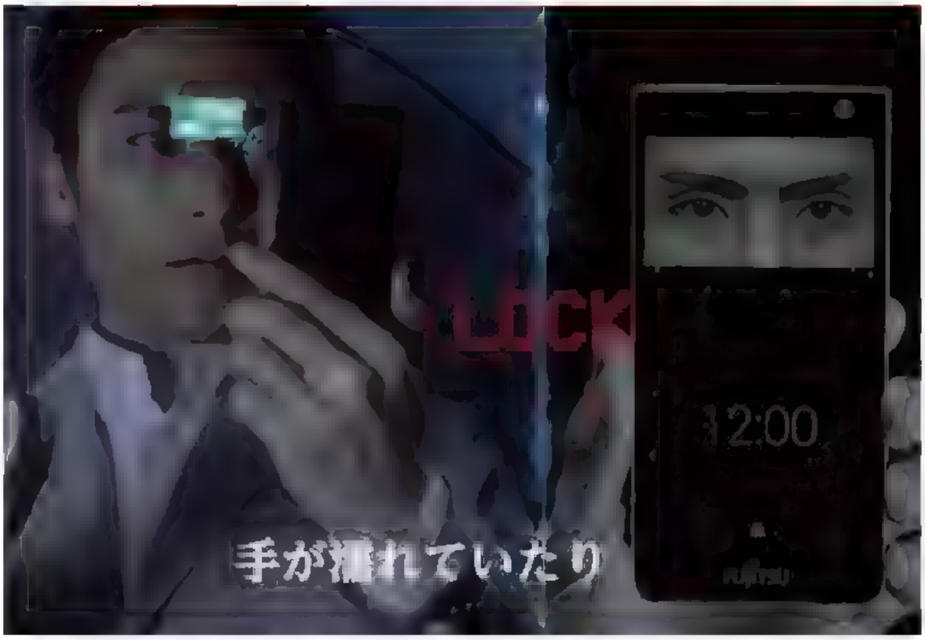
上文也提到，要借助手机体验虚拟现实技术的魅力，需要强大的性能作为支撑。当前手机性能虽然过剩，但手机 CPU 和 GPU 性能发挥到最大时，其差生的功耗和散热问题上还未完全解决。另外手机目前的刷新率比较低，运行特定的虚拟现实技术软件有时候会出现闪

屏现象，一定程度影响了内容显示。最后，手机传感器目前也很难做到头部动作在虚拟场景中的位置追踪。不过，这也是鞭笞手机厂商推出更高好手机满足头戴式虚拟现实技术的动力所在，也是消费者购买更好手机的诱因。

基于用户体验方面，虽然众多手机厂商声称其推出的头戴式虚拟现实非常轻巧，但谁都不能担保每个人佩戴就不会影响大脑和身体，目前神经学和医学方面也并没有对此做出过充分的研究论证，有些用户使用头戴式虚拟现实设备会出现恶心和头晕现象，美军也拒绝采用类似技术的设备进行模拟训练。所以这类产品目前还没有成功打消用户的疑虑，有人也断言会重蹈裸眼 3D 手机的覆辙。

作为一种新兴设备，VR 头戴式虚拟现实设备还拥有很多不确定性。但不管如何，VR 头戴式虚拟现实设备的推出，让手机红海又有了新的增值和发展方向。加上廉价虚拟产品的推出，也促使手机下游厂商发布周边产品加大自身手机噱头。若 VR 头戴式虚拟现实设备发展得好，未来也将成为用户购买性能更优、价格更贵的手机的驱动力，也成为手机厂商跨业务发展的契机。目前，手机厂商已经迈出第一步，是好是坏，留待市场验证。

富士通推出虹膜识别原型机 眨眨眼就能解锁



在本届 MWC 2015 移动世界大会上，来自日本的富士通公司为智能手机带来了虹膜识别的全新生物识别技术。目前市面上大多数的智能手机仍在使用 PIN 码或手势图案作为安全认证手段，而三星与苹果等公司也已尝试过指纹扫描识别技术。

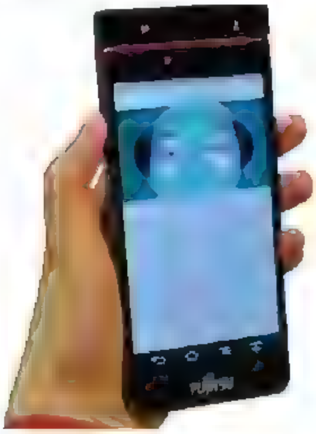
在 MWC 大会上，富士通带来了一台可以直接通过眨眼就能解锁的智能手机原型机。由于人眼虹膜有着比指纹更高的认证等级，因此非常有望成为在智能机上部署的下一个生物识别技术。

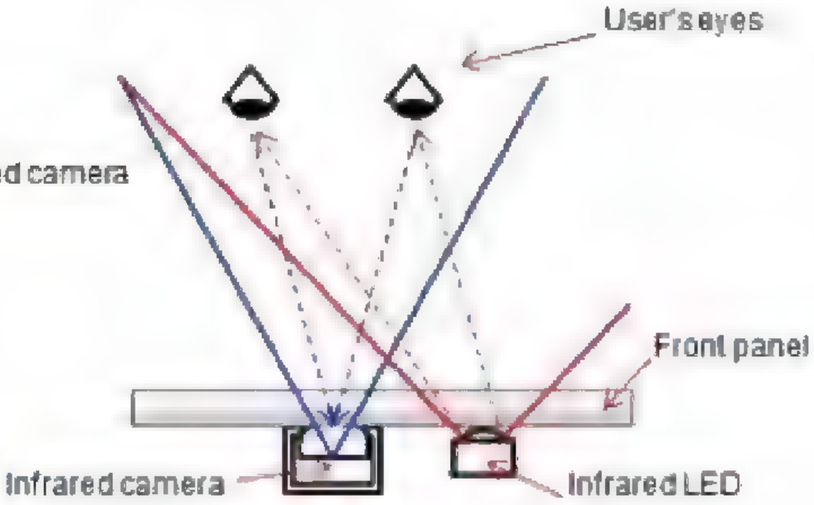
与指纹一样，每个人都有不同的虹膜纹路，因此得以用来辨识个人身份，而且虹膜的纹路不太会改变，也不容易受伤，也很难伪造。利用虹膜识别，使用者只要用眼睛看着手机就能解锁，或登录银行账号、进行转账或购物。

富士通的这套原型系统会用红外 LED 光线照向用户的眼球，并通过前置摄像头对拍摄的虹膜照片进行识别。初始照片会被存储到设备上，以便在下次需要时进行比对。虹膜认证系统会在后台进行检索匹配，并有望在未来实现虹膜解锁。

当然，这项系统依赖于富士通开发定制的高输出红外 LED 照明系统。其合作伙伴 Delta ID 则提供了某些智能相机控制技术和主动式虹膜高速生物认证技术。

富士通称，其原型设备已能够实现快速解锁，并且能够在视网膜认证上耗费比其它系统更少的时间。同时，该系统可在电话的常规观看距离内使用，而不是像之前大多数





虹膜识别系统必须要在 10 厘米以内才有效。此外，富士通还强调，这套系统使用的红外 LED 光线对用户的眼睛还说也相当安全，不会产生伤害。

目前富士通所开发的虹膜识别系统可被应用在智能手机与平板电脑上，未来也可被应用在安全解决方案等其他服务，该公司准备技术强化该技术与应用范围，期望在今年能够将相关技术商品化。

128GB 不够用？闪迪推出 200GB microSD 卡

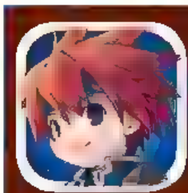
就在各大手机厂商竞相推出自己的全新旗舰之时，配件厂商们也紧随其后发布了诸多新品。全球著名的存储设备制造商日前在 MWC 2015 上推出了数款全新的移动存储设备，其中容量高达 200GB 的 UHS-I m croSD 卡更是引来了多方关注。

据悉，这款闪迪 200GB microSD 卡可存储长达 20 小时的 1080p 全高清视频，但是它仍然只有大拇指甲盖那么大。不仅如此，它也是目前市面上容量最大的 microSD 储存卡，同时也刷新了去年闪迪自己所创下的 128GB 的容量记录，当然它的售价也不便宜，399.99 美元（约合人民币 2509 元）绝非一般用户所能承受。

闪迪要做的可不仅仅提高容量，microSD 卡的使用耐久度也是他们所非常关心的。除了 200GB 的超大容量 microSD 卡以外，闪迪还推出了一款高耐久度 microSD 卡，不仅能够承受监控设备高强度的读写压力，还能应对高温高湿等极端气候，时刻保证数据安全。至于售价，32GB 与 64GB 版本分别为 85 美元（约合人民币 533 元）和 150 美元（约合人民币 941 元）。

除了闪存以外，这次闪迪还带来了两款双接口优盘，分别可以向 Android 与 iOS 设备直接传输数据。其中 Ultra Dua USB Drive 配备了双向 USB 3.0 接口，而且采用了不分正反插入的 Type-c 设计，容量为 32GB。而根据之前的报道，Type-c USB 接口将很可能出现在新款的 iPhone、iPad 以及 Mac 中。iXpand Flash Drive 是一款专为 iOS 设备设计的双接口优盘，一端为标准的 USB 接口，而另一端则为苹果的 Lightning 接口，最大容量为 128GB。值得一提的是，与 iXpand Flash Drive 配套的 App 程序已经支持 Touch ID，方便用户用指纹来管理机密文件。据悉，Ultra Dual USB Dr ve 与 .Xpand Flash Drive 的售价分别为 40 美元（约合人民币 250 元）和 150 美元（约合人民币 941 元），不过前者要等到今年第二季度才会上市。

魔力宝贝



关键词
怀旧
重生
再续那时情缘

游戏类型 SRPG
容 量 110MB
平 台

APP总评分 8.1

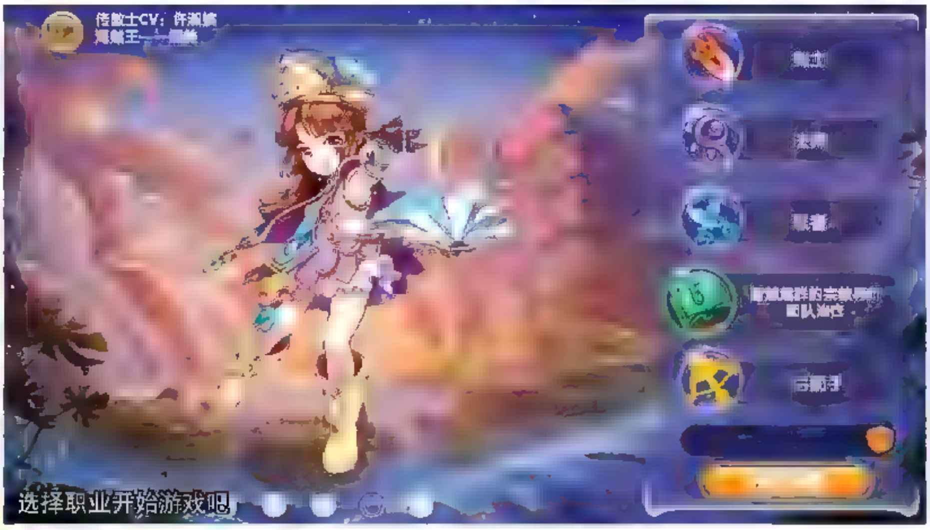
编辑：网庚

在那个时代，游戏没那么盛行，娱乐项目屈指可数，网络也不那么发达，但我们却在一片神奇的魔法大陆收获到了快乐和幸福。可以说《魔力宝贝》是很多人玩过的第一款网游，或者说是很多人心里难以忘怀的一款网游。岁月匆匆流逝，记忆却铭刻心底，SE 和完美世界推出《魔力宝贝》手游，与大家一起再续经典的同时，缅怀我们当初的魔力岁月，体验全新的游戏玩法。

跨越十二年的等待

冲级百科全书

首先 1-10 级左右，是游戏的新手教程部分，等玩家一路“自动寻路 + 自动战斗”基本完成所有新手教程任务，到达法兰城后，新手教程部分算是到此结束。因此 1-10 级的练级过程伴随着新手教程一同推进，在玩家认识和体验游戏的系统设定中就快速的完成了，并不存在任何卡点、需要反复刷级才能进入下一阶段的部分，在这只要正常推图，积攒魂器就可以了。



选择职业开始游戏吧

而 10-20 级，是游戏主线铺开的一个展示阶段，玩家在此过程中以完成游戏的主线任务为主，配合一些进阶系统，如水晶系统、家族系统等的逐步开启，在体验游戏剧情设定中，完成 10-20 级的过程。其中直的注意的是 18 级后就能够进入竞技场，竞技场在初期是获得大量金币和经验极为效的途径，因此每天 10 次的竞技场对战机会一定要把握好，仔细挑选对战的对手，不要浪费。在竞技场排名冲到 8000 前都可以按照这个方式进行。

达到了 20 级，玩家的基础系统才算是基本开启完毕，在这之前的所有战斗，玩家基本可以以开服礼包赠送的紫色剑士佣兵为核心，配合一些蓝色、甚至绿色佣兵组成的小队利用自动战斗也可以轻松完成。同时，本阶段内尚未需要做出一些影响角色养成方向的决定，因此在 1-20 级的阶段，玩家可以轻松地体验游戏的剧情，熟悉游戏系统。

到达 25 级可以选阵营

从 20 级开始，玩家就会逐渐接触到一些能够获得大量经验和其它奖励的日常任务和副本。最先接触到的是每日的职业任务，每日职业任务由五大职业的各位职业导师发出，玩家达到 20 级后就能接到，每天最多能完成 10 次职业任务，每次任务需要在 30 分钟内完成。职业任务也可以放弃，但放弃后会有惩罚时间，在惩罚时间内，不能再次从导师手上接到任务。

在 20 级到 30 级这个阶段，除了每日职业任务是需要关注的以外，22 级开启的风鸣之塔也是重点之一。风鸣之塔每天只能挑战一次，除了可以获得大量金币外，还能获得大量能够用于提升人物天赋能力的精华，是为任务中后期提升积累素材的重要方式。风鸣之塔采用层层递进的挑战方式，击败一层后才能到达上一层，在每一层挑战前都可以选择继续挑战还是拿走奖励离开挑战，因为在风鸣之塔输掉的话奖励可是会剧减的哦！

在 30 级到 40 级这个阶段中，游戏深化的进程减缓，并没有 20 级到 30 级时候那样，突然增加许多系统和玩法。到了 30 级，开启的活动和玩法主要是古代文明、魔石收集、以及进一步“升级”的每日职业任务为主。其中魔石收集即是水晶系统，在本阶段的水晶性系统仍然停留在收集阶段，而且间隔的时间比较长，玩家只要每天花两三分钟进入水晶系统，简单点击几下就能完成。

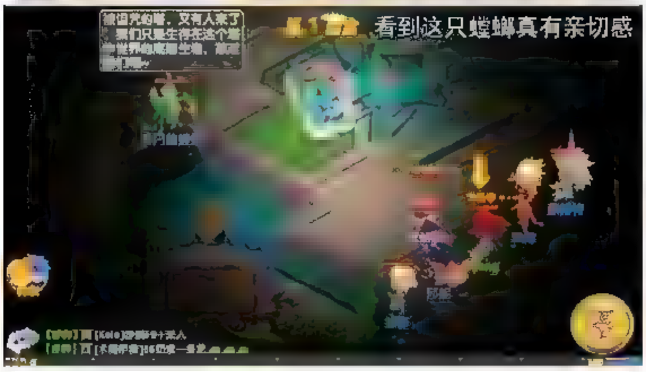
而 30 级后的一个重要变化是每日职业任务的可完成上限从 10 次增加到了 20 次，职业任务次数的增加意味着每日可获取职业声望上限的增加。同时，完成每日的 20 次职业任务还能获得 30 点活跃度用于开启活跃度宝箱。

经过 20 级到 30 级，以及 30 级到 40 级两个阶段后，游戏已经进入中后期，等级概念逐渐开始变得没有从前那么重要，取而代之的是自己小队中其它四个佣兵的培养，进阶、进化、佣兵组合等。另外角色本身的职业阶段到此最少也已经达到第二阶，开启了加点模式，如何编辑加点方案，令战斗属性更优化取代了快速提升等级，成为针对角色自身需要考虑的问题之一，另外还有角色装备的强化、升星、镶嵌宝石等，都成了需要花费大量精力关注的部分。

提升职业阶段

在《魔力宝贝》里能够衡量一个角色的厉害程度除了高等级、全金佣兵外，还有一项重要标准，这一项不达标你的角色就不能加点，没有天赋，技能永远不过 3。没错，游戏中除了等级以外最重要的就是角色的职业阶段。五大职业各有不同，但都共享同一种评级方式——职业阶段。

职业阶段共分为十一阶，提升职业阶段是解锁更多功能和技能的必要条件，初始的一阶“无名的路人”和第二阶“路旁的落叶”还不能开启任何新功能，但从三阶“水面的小草”开始，能够开启加点系统，达到第五阶“地上的月影”，角色的天赋系统也将开启。



加点系统和天赋系统都是中后期角色战斗力提升、培养路线选择的重要手段，也是角色进一步强化和提升的主要途径之一，由此也能证明提升职业阶段的重要性。

加之到了四阶“呢喃的歌声”、六阶“奔跑的春风”、七阶“苍之风云”和八阶“摇曳的金星”后，分别能解锁职业的后四个技能，因此职业阶段在游戏中后期的重要性不言而喻。那么，要如何实现职业进阶呢，又如何能快速进阶呢？

首先，职业进阶需要积累一定的职业声望，比如从一阶到二阶需要 255 点职业声望，而从二阶到三阶则需要 735 点。职业声望可以通过完成五大职业各自的每日职业任务获得，30 级以下每天只能完成职业任务 10 次，而 30 级后每天能够完成 20 次，完成每次职业任务能够获得 5 点职业声望，虽说不多，但能 积少成多，而且职业任务是获取职业声望最简单的方法。

其次，每日活跃度奖励的宝箱中也能开出一定的职业声望，顺便说一下，足量完成每天的 20 次职业任务也是有活跃度奖励的。同时除了活跃度宝箱外，在每天必做之一的竞技场 10 次对战全胜的话，能够获得竞技场十战奖，奖励宝箱中也有可能开出职业声望奖励，虽然竞技场每天基础只有 10 次对战机会，但相信只要用点心规划和选择对手，每天的十战奖必然是囊中之物。

佣兵是你的左右手

除了以上的职业任务、活跃度宝箱和十战奖宝箱 3 种比较稳定的职业声望来源外，想要积累职业声望还有其它一些要求稍高的方法——家族祈祷和阵营排行榜奖励。

角色等级达到 25 级后就能够加入家族，加入家族后能够使用家族任务、家族训练、家族祈祷三种家族功能，其中家族祈祷能够通过上供祈祷，换取声望和家族贡献度，根据上供要求分为 2000 金币、20000 金币和 100 钻石三个档次，每个档次获得的声望和贡献度也有所差别，就看各位到底钱包了。

点“排行”图标，可以查询到角色实时的各种排行榜信息，阵营排行榜就是其中之一，阵营排行榜分为兄弟会排行榜、骑士团排行榜和家族排行榜三项，如果战功达到自身所选阵营排行榜的前二十名，除了可以获得阵营称谓外，也能够获得大量的职业声望奖励，当然相应地，上榜难度也和奖励的丰厚程度成正比了。

佣兵培养指南

游戏使用了佣兵系统填补了原版中与其它玩家组队的部分，虽然同时保留了玩家相互组队战斗的系统，但从初期到中期主要还是由佣兵们陪伴玩家经历一场场的战斗，因此培养佣兵也成为手游版特有的重要系统，那么下面小编就为各位玩家介绍一下游戏中的佣兵系统和培养方式。

游戏中的佣兵从哪里来呢？除通过主线剧情得到的两个蓝色品质佣兵外，其它佣兵需要玩家在酒馆中使用金币或神石抽取。佣兵抽取分别有“高级卡包”、“传奇卡包”、“传奇卡包 x10”三种方式，“高级卡包”每次需要 10000 金币，“传奇卡包”每次需要 95 神石，“传奇卡包 x10”则需要 950 神石，但每天玩家会有 5 次免费抽“高级卡包”和 1 次免费抽“传奇卡包”的机会。“高级卡包”能够抽到白色、绿色、蓝色、紫色所有品质的佣兵，而“传奇卡包”则可以抽到绿色及以上品质的佣兵。

抽到佣兵后，就需要对佣兵进行培养。首先是佣兵的进阶，佣兵可以通过佩戴魂器装备提升属性，每凑齐 6 件对应的魂器后就可以进行佣兵进阶。不同的魂器通过不同的关卡掉落，到后期高级的魂器还需要使用魂器卷轴和其它初级魂器合成。此外魂器

一些活动可别忘记参加

还可以使用星尘打造，而星尘需要通过分解魂器获得，佣兵进阶后会在名字后出现“+1”、“+3”这样的加值，表示进阶次数。

佣兵的提升方式除了佣兵进阶外还有佣兵进化。在小队的 4 个佣兵中，相同的佣兵只能出现 1 个，那么抽到完全相同的佣兵怎么处理呢？佣兵进化。佣兵的每次进化都有一个进度条，只有以完全相同的佣兵作为素材才可以推动这个进度，进度满了才能完成一次进化。

抽到的每个新佣兵都只有一星，每次进化后都会获得一星的提升，凑满三星的佣兵再次进化后，佣兵的品质将得到提升，白色品质进化到绿色品质、蓝色品质进化到紫色品质，而紫色品质的佣兵满星进化后将会进化成传奇的橙色品质！

上面就是佣兵的培养方向，可以看出最基础、最实用的佣兵提升方式就是佣兵进阶，材料的来源都在游戏过程中可以获得，而且每装备一件魂器都能提升佣兵本身的属性。而佣兵进化虽然提升的效果比较显著，但材料来源比佣兵进阶所需的魂器要难得到，甚至需要花费很多的神石，可遇不可求，有当然好，没有也无需过分强求。

新手冲塔心得

风鸣之塔在玩家等级达到 22 级以上就会开放，玩家只能和佣兵一同挑战，无法组队进入。挑战风鸣塔能够获得大量精华和金币奖励，还能从奖励老虎机中摇出宝石、宠物星星糖果、宠物训练饼干等额外奖励，精华是后期提升角色天赋的必备素材，而且只有通过风鸣之塔获得，但玩家每天只有唯一一次挑战风鸣塔的机会，建议各位玩家一定要好好把握！

在游戏中，风鸣之塔每层设置一场战斗，越往上的怪物越强大，相应玩家可以获得的奖励也越多，而且除战斗外的所有时间玩家都能随时选择拿奖闪人。在挑战过程中，每通关一层都将获得 5 点符文，符文可以用于在风鸣塔中强化玩家小队的生命值、攻击、防御（40 层开启）、和暴击率（60 层开启），强化百分比越高需要消耗的符文就越多。按照玩家自身小队的设置选择合适自己的强化策略，同时依据玩家通过多次的挑战的经验，捉住不同层数出现怪物的规律，针对怪物特性设计战斗策略，都是在风鸣塔中提高生存率和增强获胜率的重要手段。

卡通风格的画面非常舒服

首先一进入风鸣之塔，玩家可以选择使用 1000 金币或 10 神石直接跳过前 10 层或前 24 层的战斗，这里建议直接从 24 层开始，毕竟 10 神石真的不多，每日的只是活跃值宝箱就最少有 20 神石的进账。直升到 24 层后能够获得 115 点符文，这里建议先将生命或攻击其中一项强化到 +10%，以法师、弓箭手等攻击型角色和佣兵为主的小队强化攻击，以战士配合多个传教士之类的防御型小队强化生命，因为 24 到 28 层的战斗，实力较为坚实的玩家一般不会过得太痛苦，适当加强自身小队的核心优势就能平稳通过，上面的强化主要是为 28 层以上的战斗准备的。

当玩家冲到 28 层左右，出现的怪物开始以盾和铁甲箱为主，虽然他们的攻击不高，但防御强，防御型小队的玩家通过强化生命值配合 2 个或以上传教和战士的组合，可以和他们慢慢磨，是比较稳健但耗时较长的打法。而以弓箭手、法师、忍者角色为主并强化了攻击的攻击型小队玩家，可以通过瞬间爆发的高伤害输出将他们集火逐个点杀，是比较偏激的打法。

到了 31 层，以攻击力偏高的血腥之刃和其他怪物为主，但生命和防御一般，防御型小队的玩家还是可以通过消耗战的打法将它们磨到死，但有时需要看AI 用技能的运气。而攻击型的小队这时候就要和怪物抢血，利用强化后的高伤害先一步击杀它们，如果没有实力优势的话会打得比较艰难。另外，由于幽灵物防高、法防低的特点，法师和弓箭手的技能在这个阶段会比较占优势，经常可以一回合内就秒杀对方的幽灵或者鸟人，特别是遇上一些只有幽灵和鸟人的战斗，更是可以快速完结战斗！

风鸣之塔可随时闪人

对付 34 层的怪物应该多使用物理系佣兵，这是一场抢伤害的战斗，可以说防御力和回血能力几乎都没多大用处，该死的人还是会死。弓手最好可以带一个，配合我们自身英雄和宠物的技能先秒杀掉异种暗影，如果第一回合能将它解决掉，后面的战斗会轻松很多，否则很容易陷入被动。之后就是尽可能在血腥之刃将我们所有人砍死之前将它消灭吧，这场战斗其实很讲运气，中间的箱子是否会被第一时间集火解决将决定整场战斗的成败。

44 层还是一场抢伤害的战斗，但是这场战斗最关键的地方在于中间那条攻击力高到变态的龙，伤害不足的传教士在这关会感到非常吃力，剑士打起来可能会感觉轻松不少。虽然说诀窍还是第一时间解决掉巨龙，但是它超高的攻击力（一个火雨对主目标造成 4000+ 伤害，对另外两个副目标造成 2000+ 伤害）配合其它怪物的进攻，两个回合以内无法解决几乎就会 100% 迎来崩盘，实在是让人很难说的清打它到底是需要技巧还是只能靠纯装备碾压。

使用以上的策略，小编基本可以冲到 40 多层左右，虽然比起 70 多级冲到 50 层甚至以上的玩家可能完全不够看，但自认为对于新手阶段来说还是一个不错的心得。

怪物猎人 大狩猎

关键词
期待已久
怀旧
指尖战斗

游戏类型 卡牌对战
容　量 188MB
平　台

APP总评分 8.7

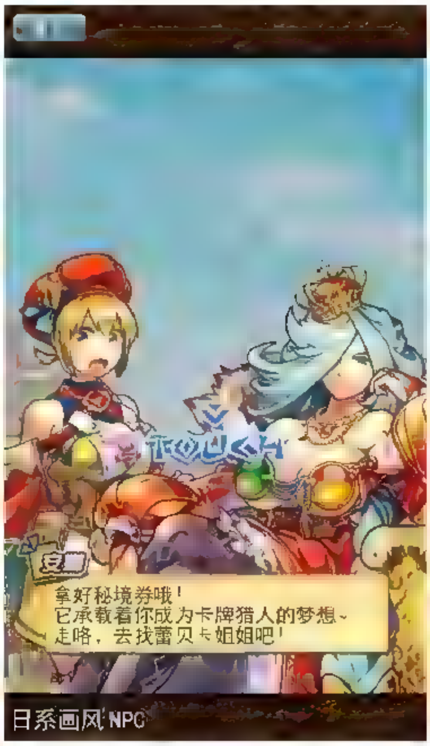
小编一直觉得卡牌对战游戏是一种十分复杂的游戏体系，制作人赋予了卡牌生命，不同的卡牌可以搭配出不同的效果。而对于手机版《怪物猎人》来说，这里没有了传统作品中的动作元素，猎人们以不同的方式讨伐巨龙，也去这是一次不错的另类体验。

狩猎的时间到了！

万众瞩目的游戏 IP

还记得那款在掌上游戏机上战斗数百小时的经典之作吗？还记得和朋友一起讨伐岚龙时的惊心动魄吗？打开游戏传来振奋人心的开场音乐，就这样《怪物猎人》陪伴了我们数十个年头。其实 Capcom 公司早在多年前就决定将公司产品线都发布到手机平台，首当其冲的就是成名之作《怪物猎人》，届时由 GREE 配信的《怪物猎人：大狩猎》也将同时登陆日本地区 iOS 和安卓双平台！近日这款游戏终于在中国地区公测，内容适应手机平台做了不少改变，

目前玩的人不是很多，游戏环境很不错



日系画风 NPC

右边的卡槽就是发射器了

《怪物猎人：大狩猎》将以冒险题材卡牌手游的形式与玩家见面，这也是一款兼具冒险狩猎、卡牌收集、素材打造等趣味元素的游戏。玩家可以在火山、雪山、砂漠、树海等秘境中冒险，讨伐怪物、发动强力的技能甚至是召唤系列作中的著名怪兽来协助战斗。游戏不仅拥有着制作精美的角色卡牌，更可以让玩家进行 50 名猎人共同战斗的“大型狩猎”，享受指尖屠龙的乐趣，喜欢《怪物猎人》系列的玩家不妨来体验一下与众不同的猎人生活吧！

著名大师为游戏制画

《怪物猎人：大狩猎》的画面可以说继承了典型的日式漫画风格，给人一种清新可爱的感觉，NPC之间的对话有时由动态的方式呈现代入感强。而最特别的要数游戏中怪物和场景的表现了，2D的漫画人物搭配上3D的怪兽与场景，混搭出一种神奇的化学反应，小编也是第一次看到这样搭配的手游呢。3D的怪物模型透露了一种霸气感，游戏中的场景都是老玩家非常熟悉的沙漠地带、雪山、森丘等经典地形，不但提高玩家的视觉感官，还让不少《怪物猎人》的粉丝更有亲切感。既然是卡牌游戏，当然在卡牌的绘制上也不能松懈，Capcom不愧是大公司，游戏中的卡牌英雄皆由日本的著名画师绘制而成，每一张都是精心设计，服饰华丽、相貌清秀又带有一丝朦胧的神秘感，非常讨喜。但是秉承着爱之深责之切的态度，小编也发现了一些不足的地方，例如：3D怪物虽然给我们带来的第一视觉效果很好，但是它缺乏动态效果，基本只是一张贴图而已，看久了也缺乏新鲜感。在打斗方面《怪物猎人：大狩猎》的表现也差强人意，失去了当年狩猎时的紧张感，多了一份休闲惬意的感觉，相信未来这款游戏会越做越好，在手游平台上也能和“前辈”一样出色。

故事背景架空

在剧情方面《怪物猎人：大狩猎》算是完美的继承了《怪物猎人》的旨意——没有剧情就是最好的剧情。游戏的故事设定在了一个架空世界中，遥远的地方有一个叫“卡鲁多匹亚”的王国里，突然有一天出现了大量从异世界来的“猎人”与“怪物”卡牌，顿时整个和平的世界被怪物吞噬，产生了火山、雪山、沙漠以及树海等区域。而玩家则要扮演勇敢无畏的猎人，通过手中的卡牌消灭隐秘在暗处蠢蠢欲动的怪物们。这样的拯救世界的开场白真的是换汤不换药，至少小编觉得创意感不足，而且剧情只在开头草草的描述了下，在世界观的把握上还欠火候。

满满的都是怀旧

小编认为在《怪物猎人》系列中音乐是非常出色的一环，不论打开每一代游戏，只要那段开场音乐飘入耳中就有种打了鸡血般的斗志产生。而《怪物猎人：大狩猎》的音乐也延续了“前辈”的好口碑，不得不让小编再次折服。Capcom公司在这个关卡的把握上很到位，配景音乐有种振奋人心的激昂感，虽然是卡牌游戏但也让小编热血了一把。加上战斗中熟悉的配音效果，听到耳朵里满满的都是回忆啊。

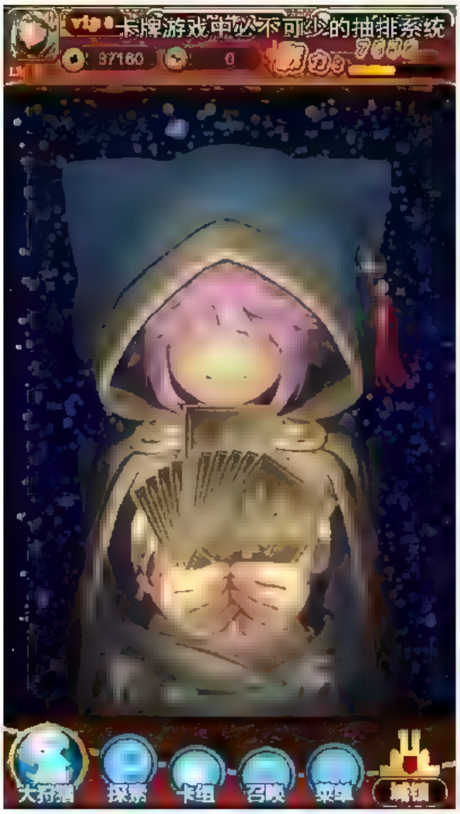
弹射卡牌

“弹射卡牌”可以说是游戏中的一大特色了，所谓的“弹射卡牌”是指按住卡牌然后轻轻向下滑动再松开手指即可发起对怪物的攻击，可以说充分利用了智能机的操作特点。但在实际操作中小编觉得这个设定虽然看似有创意，但还是比较鸡肋，弹出去的卡牌和点出去的卡牌差异性不大，有时候弹射需要玩家多按住几秒进行蓄力。在战斗中光弹射卡牌是不行的，玩家对卡牌的选择至关重要。只有针对怪物的弱点攻击、并善于对卡牌的属性进行的排兵布阵，灵活运用策略战术才是游戏所要带给玩家的精髓之处。

不得不看的新手指南

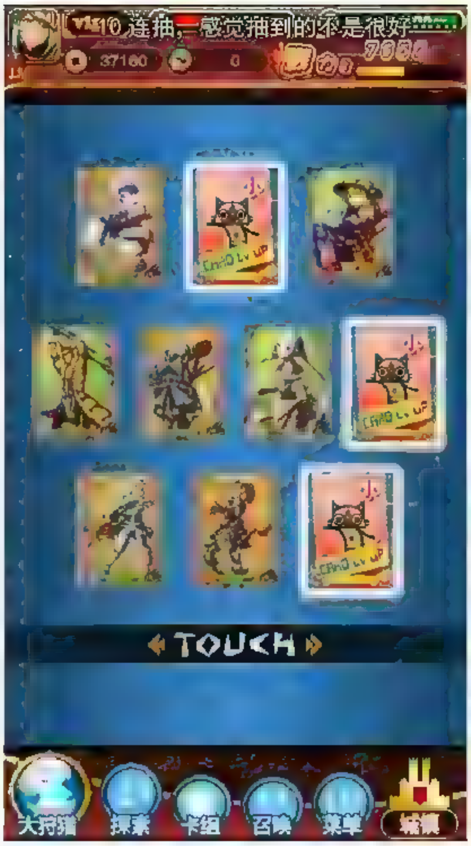
游戏中的按键非常多，刚入手时往往会让一些新手摸不着头脑，先让我们来熟悉一下界面吧！

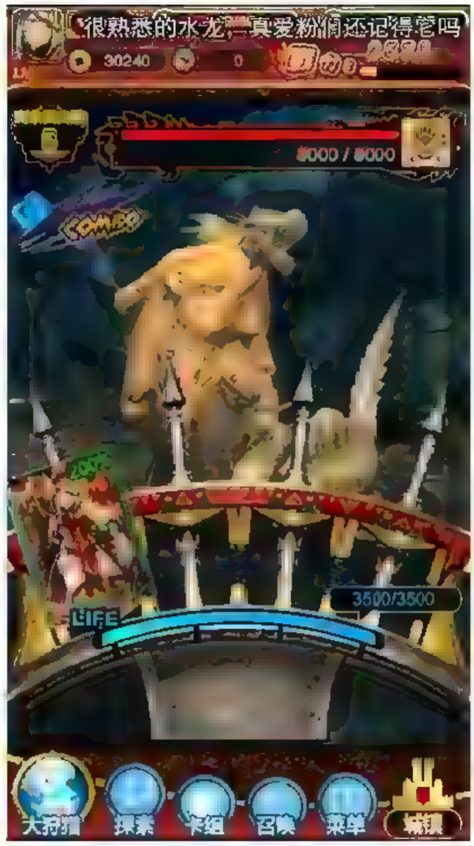
A：小头像（点击可查看个人信息）、B：AP（大狩猎对战消耗用）、C：体力（一般任务消耗用）、D：公告（系统通知快讯）、E：战力（个人战力显示）、F：新情报（官方讯息情报）、G：活动看板（目前特惠与活动消息）、H：每日任务（每日任务详情）、I：卡鲁多匹亚城（公会、大狩猎、秘境探索、女王奖章交换所）、J：道具商店（购买道具、每日烤肉）、K：我的小屋（种植、社交、消息、个人资料）、L：任务大厅（探索任务、活动任务）、M：召唤屋（召唤、卡牌炼金、饰品炼金）、N：加工屋（卡牌强化、卡牌觉醒、技能升级、镶嵌饰品）、O：大狩猎（当大狩猎开始时，按钮变红色，可点击至活动页面）、P：探索（探索任务）、Q：卡组（设定各组队伍猎人编组页面）、R：召唤（召唤卡牌页）、S：菜单（各系统功能清单）。



快速升级

怎么才能快速升级呢，其实游戏前期的升级是很容易的，我们只需要根据提示一步一步探索普通副本就能丰收不少的经验和材料、但这里有个小技巧的每升一级都会体满了，建议合理使用体力这样你前期会比别人升了快后面就会多出很多体力升级刷材料，做任务。游戏中的体力是非常重要的设定，因为做任何事情都少不了它，体力恢复的时间是 1 分钟 1 点，每日可以免费赠送 2 点体力。除了普通的副本外，我们就只能通过每日的活动副本升级，这里有大量的人物经验、装备材料和游戏币等着大家。所以想通过活动副本还是有点难度的，尽量提升人物的战斗力是小编唯一能给的建议啦。





卡牌培养攻略

卡牌游戏的重点当然是卡牌的养成，这也是这款本作的主要玩法，游戏规定卡牌每 12 张为一组，玩家最多可以搭配 6 组卡牌。卡牌上有自己的生命、攻击、防御等数值，这些数值的总和，既是队伍的战力。随着角色等级的提升，队伍能够上场的卡牌增多。前期如果不知道怎么搭配的新手可以选择让系统自动组牌，系统会根据玩家手中的卡牌挑选出它认为最强的组合。

卡牌强化

游戏中每张卡牌都能强化，根据每张卡牌的稀有程度不同最高等级的级数也不同，玩家可以利用最多能选 10 张其他卡牌作为

素材卡或者特殊道具为目标卡牌进行强化，强化需要花费游戏中的钱币，根据使用的卡牌数量不同价钱也会不同。卡牌强化后能够提升攻击防守数值以及技能等级。注意被当作素材用的卡牌或道具强化后会消失，请慎重选择素材卡牌。

卡牌觉醒

卡牌除了强化外，还能够进行觉醒。当玩家同一张卡牌获得两张或以上的时候，就能进行卡牌觉醒。每张卡牌有 4 个阶段，能觉醒 3 次。强化一次需要 3000 钱币，不能一口气提升到最高等级（也就是每张卡都必须强化 3 次）。每觉醒一次卡牌的力量会有所提升，同时当卡牌觉醒到最终阶段后，卡牌上的猎人图像还会发生变化。要注意的是当卡牌在觉醒前已加强等级在 Lv.1 以上时，觉醒后会变回 Lv.1（等于卡牌重生了，这坑死人啊 !）。所以这里强烈建议各位玩家先觉醒后强化！和卡牌强化一样，被当作素材的卡牌在觉醒后会消失。

怪物打法解析

在《怪物猎人：大狩猎》中有一个名叫“大狩猎”的模式也非常好玩，这个模式要求三十级以上的玩家才可进入。大狩猎每天早晚各一次，共计举办 2 次。5 个排名相近的公会为一组，使用 COMBO 和技能互助共计怪兽赚取 GP，互相竞争，在战斗中的 GP 总获得量。及时合作和 COMBO，考验着伙伴们之间的羁绊！大狩猎排名奖励包括秘境探索券和女王勋章。怪兽讨伐成功则可以获得精品素材报酬。就算是同种类的怪兽，也有着不同种的等级，讨伐的对象等级越高，能获得的素材稀有度也越高。使用稀有度高的素材，就可以练成稀少的猎人卡。根据大狩猎的成绩，可以和更强大的怪兽战斗，和伙伴们同心协力，向着找到稀有素材努力吧。

七龙杯详解

怪物猎人大狩猎的七龙杯指的是，每周日召开的冠以七龙之名的最强公会之战。和上一段中“大狩猎”不同的是大狩猎是 5 个公会之间狩猎怪物能力的比拼，而七龙杯则是公会 VS 公会的对人竞赛。在七龙杯中，玩家的生命值会变为 10 倍。七龙杯最大的特征是，公会成员会分为“前卫”和“后卫”。根据公会内的战力排名，前 5 名作为“前卫”，剩余的成员作为“后卫”，可以根据各自不同的战斗方式进行合作。每周会召开“火龙杯、水龙杯、轰龙杯、冰牙龙杯、迅龙杯、雷狼龙、杯霸龙杯”这七龙杯其中的一个。这是公会与公会之间将直接对决，获胜者可获得充满荣耀的称号，以及比大狩猎更多的秘境探索券。

●编：阿庆　●美：grass

一场不期而遇的美好旅行；一起和朋友走过的珍贵回忆；一个如彗星划过的闪亮创意；一段可爱宝宝的成长日记；一篇秀色可餐的美食笔记；与人分享一本书，一场电影，一段感悟……记录瞬间感动。

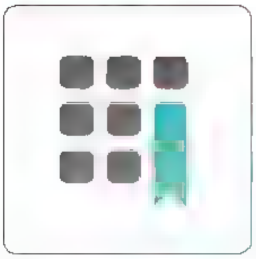
记录这件事情的意义大于本身，它让你学会发现、留意、珍惜——生活不只是琐碎的柴米油盐，平凡日子中也能布满闪光点！本期得心应手将给大家带来笔记应用专题，希望大家喜欢。

生活手记

笔记应用专题

格志日记——学会和自己对话

免费　生活　24.5MB



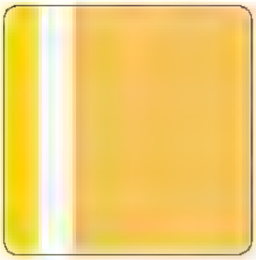
格志日记与其他笔记应用最大的不同在于它是将一天分成若干个问题格子，通过回答这些问题，来记录这一天中最重要的事件和体会。问题的设计应该具体明确，不应过于宽泛，这样回答起来也会更有效率。以前惧怕日记是因为不知道从何写起，而现在用问答来回顾自己的一天，可以更直接更有效地反观自己。

刚刚上手这个日记的时候，你可以先试着利用预设的问题模板。长按格子，就可以方便地增减问题卡片。点击“魔棒”，即可更换一批问题。经过一段时间，当你形成了自己的日记习惯，你也可以自定义问题模板，比如一些常规的问题：今天花了多少钱，看了什么电影等。

格志日记最重要的作用是让你和自己对话，当你记笔记的时候，你才会放慢脚步，反思自己，回味生活。

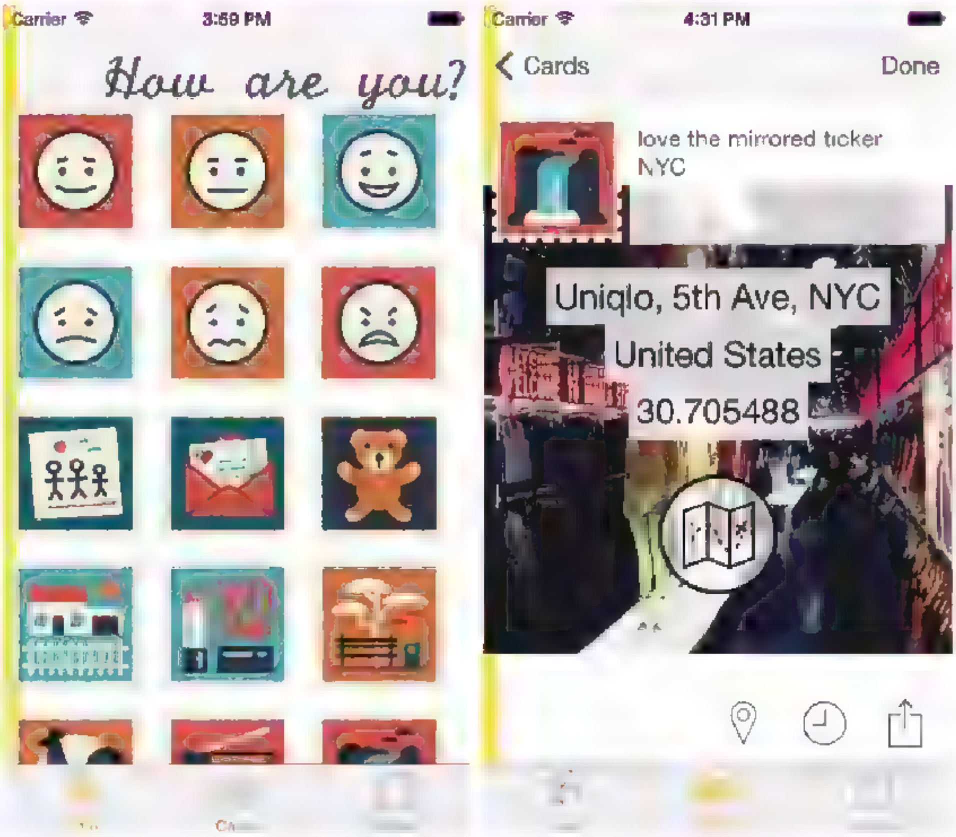
Everyday Stamps——集邮日志簿

免费 生活 18.3MB



Everyday Stamps 以集邮的方式来整理每日生活中的琐碎灵感，你可以将它作为一个有趣的记事本，也可以用它写一段祝福，贴上一枚手绘风格的邮票，发送给你的朋友。

在 Everyday Stamps 中每增加一条记事，需要先选择一枚用来标记的邮票。彩色蜡笔画风的邮票充满童趣，表情邮票可以标记你一天的心情，场景邮票可以标记你一天的活动。除了按照时间线来展示笔记，也会按照邮票类型来归类信息，点选邮票图标，就会出现所有贴着这个邮票的信息。如果要查看以往的记事，也可以通过应用内的搜索功能搜索记事内容。



每一条记事都可以直接发送邮件，邮件内容除了记事中的图片文本信息，还包括方位信息。当你在旅行的时候，想给远方的朋友寄去一张小卡片，不如用 Everyday Stamps 即时捕获风景，写上你看风景的感受，发送给朋友让他感受到你的心情。

生活纪录片——谁说生活昨日复昨日

免费 生活 16.2MB

生活纪录片可以设置笔记封面图，可以用图文形式呈现笔记，以简洁缩略图展示纯文字。同时你可以选择以翻故事书或者看纪录片的方式浏览自己的生活：故事书模式即向左侧滑动页面，一页即一篇随笔，页面干净；纪录片模式即自动播放图文内容，文字配合图片缓缓浮现，在背景音乐（可自选）的烘托下，简单的生活也可以充满别样风格。

应用支持导入豆瓣相册的图片（支持绑定豆瓣账号）。这对玩豆瓣的文艺男女青年来说实在太方便了！除了此功能，生活纪录片的设计也处处见文艺：字体清新且有人情味，每天更新的菜单页背景让每一天看起来都不一样，主视觉封面图揭开每一天的生活序幕。

生活纪录片的“每日推荐”中你可以浏览别人的生活故事，你也可以搜索你感兴趣的故事类型：旅行、美食、音乐、爱情……登陆之后你还可以收藏你喜欢的故事，或者留言评论。在这些与生活有关的文字与影像中，我们既是读者，也是主角。

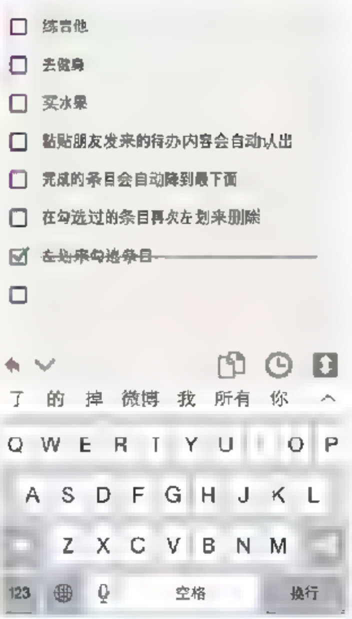
Pendo——读懂你的心

免费 生活 13.7MB

外貌并不算出众的 Pendo 可能不会让你一见倾心，但是使用过以后就会为它的机智所倾倒，它不仅仅只是一个简单的记录文字和图片的工具，还会变身，帮你处理一些繁琐的小事！在添加新笔记的工具栏中，每一个图标都对应着一个特殊技能，点击就能让Pendo一键变身！

你只需要输入一句话，告诉它你要在什么时间做什么，就能准确添加新的日程；输入一段待办事项，就能轻松建立 To-Do 列表；输入联系人信息，就能添加新的联系人。

列表页以时间轴的方式呈现，一目了然，向右滑动出现删除笔记的按钮，向左滑动添加新笔记，滑回来就能返回到列表页并且自动保存。iOS 设备上，没有比 iCloud 更直接的同步服务了，Pendo 就可以用它来同步数据，所以 iPhone 和 iPad 的内容可以随时保持一致。



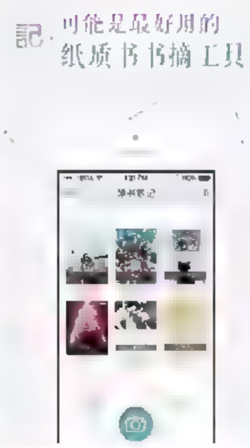
涂书笔记——其意自现

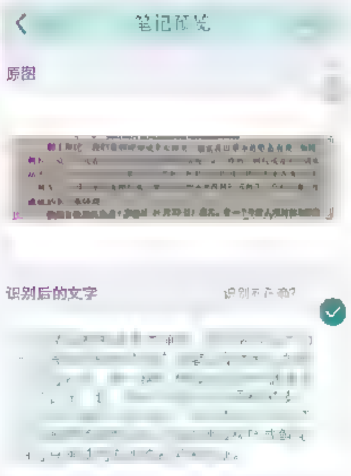
免费 生活 13.7MB

手机敲字挺痛苦，小编从来不喜欢用手机记笔记，直到发现涂书笔记，给要记的文字拍张照，“涂”出要记录的部分，文字会被自动识别保存笔记——这才是手机的正确用法嘛！

涂书笔记的强大之处在于它对文字信息的精准识别。小编用好几本书做了测试，发现除了极少字符识别错误外，常见的汉字和英文单词毫无压力。从拍照到涂抹，再到识别和保存，整个过程非常流畅，从此，同学们再也不用费力摘抄了，一拍一涂，立刻搞定！

涂书笔记依靠百度强大的搜索能力，能帮你找到在读的书籍封面，并自动设置成相关笔记的封面，省去了整理的麻烦，真心为这个小功能点赞。再温馨提示下：应用必须在网络环境中使用，否则拍下的文字会无法识别。





flava——流动的生活笔记

免费 生活 30.6MB

从个人主页，到 Blog，之后是 Facebook、Twitter 等等社交网络，我们不断尝试记录和分享信息的种种可能。当分享变得太重时，我们甚至需要重新学习，去掌握一套个人传播的语言。自然有人反其道行之：一些应用开始限制分享的圈子范围，一些则强调记录本身。Flava 就是这一浪潮中的弄潮儿。

Flava 首先是一本个人日志。就像我们熟悉的日记本，一则日志也有时间、地点、心情和天气。这些信息不需要一一填写，只需要你轻点几个图标就可以完成记录。而多媒体内容也是重要的记录载体，不管是图片、录音还是视频都可以插入日志。而书籍、电影和音乐则可以直接记录成条目。Flava 的主界面用小图标组织心情、天气、多媒体内容等信息，用时间线把日志排序，而左右滑动出现的菜单能够方便的生成和管理日志。这款应用首先把个人日志这件事做到位。同时，各种点击操作既符合 iOS 的操作习惯，又能让你在小屏幕上管理复杂的内容。

DearDays——你好，亲爱的时光

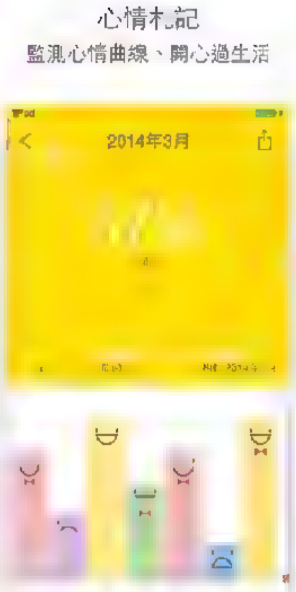
¥12 生活 5.0MB

DearDays 可以将你手机里的图片，按照时间和位置信息组织起来，形成日志最基础的部分，这一点和 HeyDay 有点像，不过除此之外，二者的着力点完全不一样。

除了图片的信息以外，你可以记录每天的心情：在 5 张表情图中选一张就行了，还可以回答一个随机的问题或者记录一些文字，DearDays 会将这些信息都整合起来，你可以直观地看到每个月你去过多远的地方、开心指数是多少、记了多少字。

记录心情和文字的入口不止一种，可能是扁平化的缘故，有些按钮设计略显隐蔽，大家在使用的过程中到处点点，或许会有惊喜哦！

另外，因为它是台湾开发者的产品，所以是繁体中文的，文字内容不多，不过对于不怎么接触繁体应用的人来说，可能要花点时间适应一下。

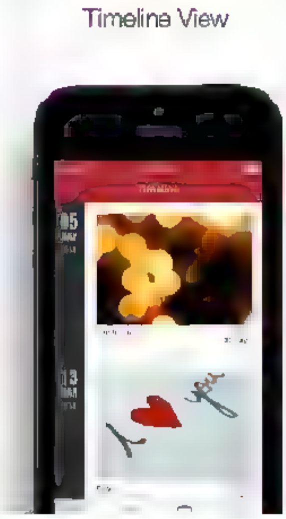


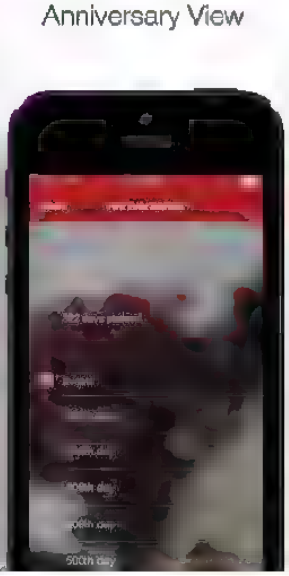
Days+——和莎莫的 500 天

¥12 生活 50.1MB

Days+ 的记事清单分为 Until、Since、Favorites 三种类型：可以记录过去一件事至今的累计天数，以及未来的一件事距离现在的时间。重要或者特别的事件可以加星标注，即为 Favorites。记录的事件除了以清单呈现，还有时间轴。复古的日期字体配合主视觉图片，让小编产生一种个人图片日志的错觉。

Days+ 中的每一个事件都可以制作成一张精美壁纸：选择一张背景图片；设置日期显示类型，如果选择 Today，可以记下今天的安排，如果选择显示天数，可以设置天数的计数格式。 文本部分可以自定义颜色、字体以及是否加阴影。Days+ 以美的形式传递一种“每一天都很珍贵”的理念。



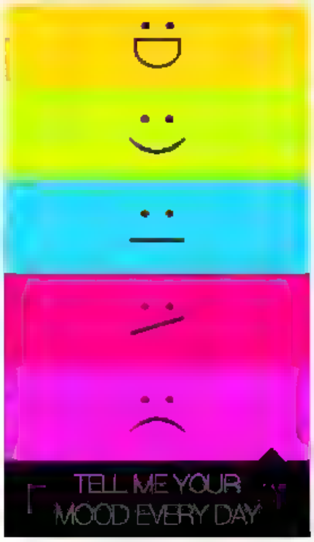


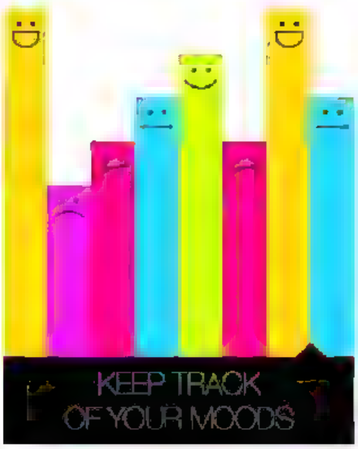
Mr Mood——心情记录器

¥6 生活 1.7MB

有一些应用，功能简单到可以形容为简陋，但它们就是有让你想推荐的欲望。Mr Mood 就是属于这一种。从功能来讲，一句话可以概括：负责记录你每天的心情，然后根据你的心情轨迹生成图表。

经典的黄色微笑表情已经有 50 年历史了，Mr Mood 的应用图标设计得也很经典，充满着正能量。Mr Mood 是一个心情记事软件，每天你只需要选择自己的心情表情，然后进行简单的记录，就会生成彩色便签条形式的日记。一段时间后你也可以回顾自己这段时间总体的心情。





本次主题为动画大师——细田守的作品集锦。他的作品无一不是日本动画界的扛鼎之作，乃至在世界范围也有着举足轻重的地位，若不烦赘，请看内容

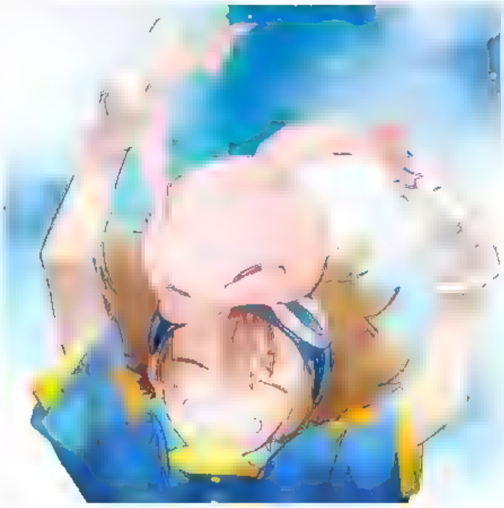
细田守作品集锦

数码宝贝 滚球兽之诞生

上映时间：1999 年 3 月

数码数码宝贝第一部剧场版，无副标题。跟数码兽大冒险 TV 版第二十九话、四十五话紧密相连。

一颗数码蛋从数码世界掉进了现实世界。那天晚上，数码蛋在幼时的太一和嘉儿面前从家中电脑里出来，并逐渐变为黑球兽，滚球兽，同时渐渐跟嘉儿兄妹培养出感情。突然一天夜里，滚球兽变得非常恐慌，并进化为亚古兽，带着嘉儿逃离了家，太一也追了出去。在外的亚古兽只要看到闪闪发光的东西，就毫不犹豫发动攻击，自动售货机、红绿灯、电车……在亚古兽背上的嘉儿看到亚古兽变成这样非常害怕要回家，就在这时从空中降下一只庞大的数码宝贝（鹦鹉兽），亚古兽和它进行战斗，却被打得很惨……最后在嘉儿和太一的鼓励下，亚古兽进化为一只橘色恐龙（暴龙兽），最终打败了鹦鹉兽，可是天亮后暴龙兽也消失不见了。

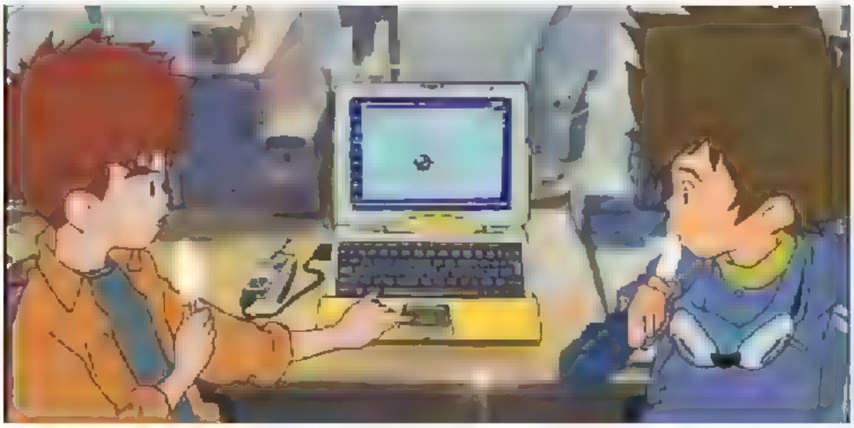


这与三年后被选召的孩子们的故事有什么联系呢？本故事情节跌宕起伏，滚球兽进化为亚古兽，为了能打败强大的对手鹦鹉兽，它进化为暴龙兽，而有八个孩子看到了战斗过程，他们就是……八神太一、石田大和、武之内空、城户丈、泉光子郎、太刀川美美、高石岳、八神光八个孩子。

数码宝贝 · 我们的战争游戏

上映时间：2000 年 3 月 4 日

在网络上，突然出现了一颗数码蛋，这颗蛋破壳后，出生了一只数码宝贝，它疯狂地吞噬着整个电力网络系统，给电力网络运行造成了重大破坏，而且它不断地进化，食量也越来越大。太一在开始的时候和素娜吵架了，阿和和阿武外出了，美美去玩了，阿助……只有光子郎和太一在，阿武和阿和找到了电脑来支援太一，后来那个数码宝贝又一次进化了！这时候，发生了一件意想不到的事情……

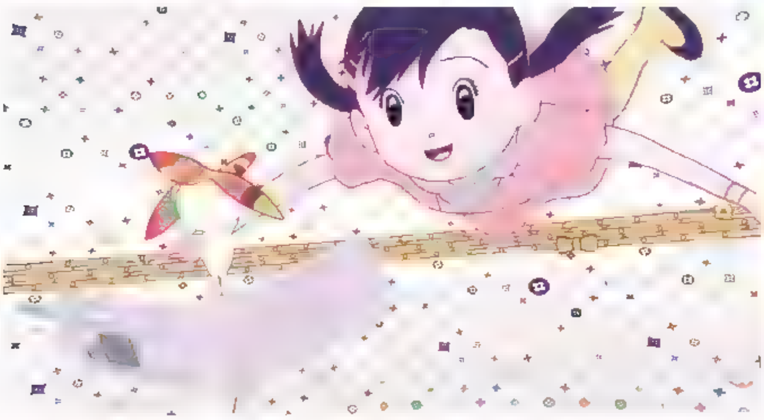


超扁平之摩根

上映时间：2003 年

要稍微提一下的是，这是一部广告片。虽说只有短短五分钟，但是能将一部广告片做成这样的魔幻色彩，也叹为观止了，游戏化的创意，音乐、视觉效果都是一流。

剧情讲述的是少女赴约都市街头发呆进入幻境，遇到奇异生物的故事。 很傻很天真，很美很浪漫。LV 赞助和御用艺术家制作的商业短片，卖的是印花袋，大量彩色图案印花结合 3D 环境球空间延展构成了梦境的世界。 产品级的日漫 CG 制作风格，几乎没有阴影的平面化渲染，日式 DISCO 电子流行音乐，卡哇伊的设定，紧紧抓住了“某些客户群体”的心。



海贼王 · 狂欢男爵和神秘岛

上映时间：2005 年 3 月 5 日

金梅丽号在“伟大的航路”中行驶着，突然路飞发现了漂浮在汪洋大海中的玻璃瓶。瓶的其中有描绘着花，宝箱和弹涂鱼的狂欢岛的地图！与地图一起放在瓶中的信上写着：你是从伟大航路里的一亿人中被选中的幸运的海贼。这散发出巨臭的纸张令大家极其反胃。但是，路飞却满眼放光一副非去冒险不可的表情，船长成了这样已经是不可能阻止的了。向着狂欢岛！全速前进吧！

然而路飞一行好不容易到达的狂欢岛，却是非常平凡的岛屿，这令路飞等人异常失望。突然伴随着威严的进行曲，一座光辉灿烂的主题公园出现在路飞等人面前，头上生满叶子的海贼歌唱团出现了。而在主题公园中央破地而出登场的，是拥有巨大的身躯，并且能使花从自己的肩膀长出来的不可思议的男人 —— 狂欢男爵！男爵对再次双眼发光的路飞说到：我将会赐予你神秘的

宝物，但是，有个条件……。这所谓的条件，就是能够通过男爵提出的地狱般试炼，地狱般的狂欢岛！无论如何已经完全被冒险冲昏了头脑的路飞毫无思考的接受了男爵的试炼……

穿越时空的少女

上映时间：2006 年 07 月 15 日

电影描述的是以小说剧情发生 20 年之后的原创故事，主角也由芳山和子换为她的侄女绀野真琴。

故事讲述的是一名叫绀野真琴的 17 岁普通高中生，在一次车祸后，获得了穿越时空的能力。经过多次练习真琴掌握了穿越时空的方法，经常用这个方法来解决生活中的麻烦事。

©「時をかける少女」製作委員会 2006

真琴和同班的两个男生，间宫千昭以及津田功介非常要好，三人一直是好朋友。而千昭突然向真琴表白爱意，令她十分困扰。真琴用穿越时空回到过去的方法抹消了这次告白，她希望能一直和他们保持好朋友的关系。不料，同学友梨又向千昭告白，而暗恋功介的果步又找真琴来商量。为了帮助朋友真琴不断用穿越时空的能力，但事情反而越来越乱。

夏日大作战

上映时间：2009 年 8 月 1 日

《夏日大作战》是于 2009 年上映的日本科幻暨浪漫电影，其中由细田守担任动画导演一职，马多浩斯负责动画制作并由华纳兄弟公司负责发行。电影的剧本由奥寺佐渡子撰写，并邀请了神木隆之介、樱庭奈奈美、谷村美月、富司纯子和斋藤步等人担任影片的配音演员。电影主要描述一名胆小的高二数学天才小矶健二在学姊筱原夏希的拜托之下，一同前往她祖母位于上田市的宅邸来庆祝曾祖母的 90 岁生日所发生的一连串故事。健二在偶然的机遇下解开一个奇妙的数列问题，之后便被错误指控是入侵虚拟世界“OZ”并造成虚拟与现实世界严重混乱的黑客，然而这实际上是由一个虚拟的人工智能系统筹划的大规模计划。这使得健二必须尽自己所有的能力来修复虚拟世界的破坏，并且与众人一同设法来阻止人工智能系统继续对现实生活造成更加严重的破坏。

狼的孩子雨和雪

上映时间：2012 年 7 月 21 日

女大学生花（宫崎葵）跟他（大泽隆夫）相遇后不久，便坠入情网。花后来得知他是以人类姿态生活的狼人，但是花对他的心意并没有因此改变。两人开始一起生活，后来他们孕育出两个新生命，将在下雪的日子出生的姐姐取名为雪，而雨天出生的弟弟取名为雨。

雪生性活泼，好奇心旺盛；而雨则是体弱多病、胆小。他们这一家看似平凡，两个小孩却是拥有人类跟狼这两种特质的狼的孩子。为了隐瞒这个事实，一家四口在都市的一角静静地生活。日子过得平淡却幸福。原以为这样的幸福时光会一直持续下去，却因为身为一家之主的狼人骤逝，被硬生生的剥夺了。

花虽然遭受丧夫的打击，依然在心里发誓要好好地将两个孩子养大。她为了让孩子们将来能自由选择当人类或是当狼，毅然决定避开都市的人，搬到环境虽然严峻，却拥有丰富大自然的乡下居住。

怪物的孩子

上映时间：2015 年 7 月 11 日

这个世上，存在着与人类的世界有所不同的，另一个世界。

那是怪物的世界。

人类世界的“涩谷”与怪物世界的“涩天街”。在本应没有交集的两个世界中生活着的，独自一人的少年与独自一人的怪物。

某天，少年迷失在怪物的世界，成为了怪物·熊彻的弟子，并被授予了九太这个名字。

这一偶然的相遇，正是超乎想象的冒险的开始。

中文名：克里斯蒂·瑟拉图斯
外文名：Christian Serratos
国籍：美国
身高：169cm
体重：47kg
出生日期：1990 年 9 月 21 日
职业：演员
代表作品：暮光之城系列、行尸走肉系列

编：肥羊　　美：grass

行走在死亡边缘的女人们(4)

美丽而强硬的守卫者 罗西塔

随着第五季剧情的发展，大家顺利来到漫画中的理想村，一群从灾难开始就没有经历过生死搏斗的人与主角的团队融合，或许是过怕了风食露宿的生活，团队里的大部分人都希望放下武器，过回末日前的生活。目前看似平静的生活，只是暴风雨到来之前的宁静……本期介绍的是美丽而强硬的守护天使——罗西塔。

克里斯蒂·瑟拉图斯（Christian Serratos）2004年便是以模特出道，现在也还偶尔担任模特工作。还是歌手、演员。曾出演《Hannah Montana》、《Zoey 101》、《A 7th Heaven》等美剧。在2008年因在<暮光之城>第一部《暮色》(Twilight)中饰演女主角贝拉的同学Angela Weber而知名度大升。克里斯蒂·瑟拉图斯 的出色表演也令她能够在《暮光之城》第二部《新月》（New Moon）、第三部《Eclipse》（月蚀）中继续出演Angela Weber。2010年加入美剧《行尸走肉》第四季，成为常驻演员。

克里斯蒂·瑟拉图斯是个素食主义者，2009年她全裸出镜，为动物保护协会（PETA）拍摄了反对皮草的公益宣传广告。

角色名：罗西塔
擅长：近身格斗
人物关系：亚伯拉罕的女朋友
战斗力：★★★★★☆
出现时间：第四季
目前状况：存活
人物简介：第四季出现，和男友亚伯拉罕一起保护尤金前往华盛顿，途中救了落单的格伦，之后和瑞克团队一起被困终点站A车厢。第五季逃出，在赶往华盛顿的路上，发现尤金只是一个骗子，在男友亚伯拉罕接近崩溃的边缘一直守护着他。罗西塔在瑞克团队里并不是一个非常出挑和话多的人，一切行为也是以亚伯拉罕为主，不过在关键的时候往往能够挺身出，始终默默无闻的守护着男友亚伯拉罕。

君令天下
三国群英传
胜者为王
败者为寇
新服上线
“见龙卸甲”
见分晓